ЛОВЕЦ НА ТАЛАСЪМИ

– Бориславов! – дочуваш гласа на началника.

– На Вашите услуги, шефе – казваш ведро, щом прекрачваш прага на кабинета му.

Г-н Господинов седи зад бюрото си, зает с някакви документи, пие кафе и пуши електронна цигара.

– Хм... Бориславов! – избоботва той.

Разговорът не започва добре.

– Да... шефе? – заекваш.

– Бориславов, скоро не си поемал мисия, моето момче.

– Пустите зелени гноми! – вдигаш невинно рамене. – Не се вадят вече!

– Знам, Бориславов, но положението е сериозно – посочва те с пръст началникът. – Останахме без агенти. Миналия четвъртък Колев и Терзийски се оказали в къщата на онзи върколак от Щукундуртово".

– Онзи, за който разправяше Пирдопов? Щеше да го лови с бомба с дистанционно.

– Същият! Пирдопов видял някой да се движи в къщата и взривил бомбата. Сега двамата агенти са в болница – шефът подръпва от цигарата и продължава. – Пирдопов е в затвора.

– Заради тях ли?

– Не! Бастисал един вампир, дето се оказал човек. По някакви начин резултатите от химическия тест се оказали неверни. А уж производителят гарантира сто процента сигурност!

– Все още разполагате с Венциславов, шефе – продумваш с вяла надежда.

Иво Венциславов е племенник на шефа – своеволен и по твое мнение напълно откачен тип, който не следва нито правила, нито заповеди. Нито най-елементарна логика. Щом споменаваш името му. по лицето на г-н Господинов пробягва сянка на зле прикрит ужас.

– Той... преследва някакъв караконджул с чудовищно голямо IQ. Все му се измъква гадината. Вече две къщи изгоряха. Направо не ми се мисли какво ще кажат от фонда... Не! Ти си единствената ми надежда. Налага се да поемеш тежките случаи. Всъщност, налага се да поемеш всички случаи!

Отправяш очи към небето за една блиц-молитва.

– С моята квалификация? Не знам дали ще мога да се справя, аз...

– Трябва, Бориславов, трябва! Нали искаш заплата? – Г-н Господинов нервно облизва устни. – Който не работи, не трябва да яде! Такива работи. Всекиму според възможностите, всекиму според... Не, не, забрави това, последното!

Шефът махва с ръка, все едно заличава недоизречената си мисъл.

– Хайде, отивай да работиш! И мисли му! Не искам проблеми с кмета! Не ми се разправя с Бриджиди, нито с еколожки-кокошки, а лигавите фенчета на „Сумрак" не ща дори да ги чувам! Разбра ли, млади момко?

– Да, да, шефе. Разбрах – смотолевяш на излизане. – Всичко разбрах.

Въпросът е решен! Добрите времена, преминали в редене на пасианси, свършиха. Чака те много работа. Твоя специалност са зелените гноми – сравнително безопасни същества, изселили се от града преди повече от две години. Сега ще трябва да се изправиш лице в лице с таласъми и караконджули, а не дай си боже и с някой върколак! Може и срещу вампир да те изпратят. И то не блещукаща мъжка фея, като по филмите, ами истинско кръвопиещо чудовище!

Връщаш се в своя скромен кабинет и започваш да си пишеш оставката, силно притеснен за бъдещето. В този момент от съседния офис се разнася музиката от „Ловци на духове". Мелодията на служебния телефон. Някой има нужда от услугите на АЛВ!

Преди да научиш първата си задача, прочети ПРАВИЛА.



ПРАВИЛА

Град Варна страда от набезите на свръхестествени същества от началото на своето съществуване – някъде преди три хиляди години. Още древните траки, населявали тези места, са имали проблеми с тях. И днес, посред двадесет и първия век, в покрайнините на града се въдят цяла гама таласъми, караконджули, юди, самодиви, черни гноми и пакостливи феи, а в центъра все ще се намери някой да вампиряса или да хване ликантропия.

Траките, славяните, прабългарите, турците и циганите са се справяли с тия същества благодарение на своите кадърни жреци, свещеници, вещици и магьосници. Днес жителите на Варна разполагат единствено с „Агенцията за Лов на Вампири" или накратко АЛВ. Агенцията не отговаря напълно на името си. Първо, не лови пакостливите същества, а ги прогонва или унищожава. Ловенето им отдавна е безпредметно – затворът за свръхестествени твари е пълен. Понеже те са безсмъртни, а присъдите им – доживотни. Второ, не се занимава само с вампири, а с цялата гама зловредни същества.

Както вече стана ясно, ти си Даниел Бориславов, служител в АЛВ. Поради факта, че винаги е ловил зелени гноми, а от две години не е ловил нищо, освен мухите и миризливките в офиса, той е точно толкова подготвен за лов на едрокалибрени чудовища, колкото и ти, читателю. Това прави играта съвсем реалистична!

Агентите на АЛВ работят на следния принцип: клиентът, който иска да се отърве от някоя зловредна гад, заявява сумата, която е готов да плати за услугата. Агентът сам купува нужното му оборудване (най-често оръжие и амуниции) и след като прогони злото същество, прибира разликата. Добрият агент не само се справя с проблемите на клиента, ами го прави с възможно най-ниски разходи, без да създава излишни шумотевици. За да бъдеш признат за добър агент, трябва да внимаваш за няколко показателя, отразени в Дневника.

1. Най-важно е да спечелиш пари. За всяка поръчка, която изпълниш, ще получаваш между 500 и 1000 лева, от които трябва да отделиш пари за оборудване и оръжие. Приходите и разходите ще отбелязваш в графа ПАРИ на Дневника. Започваш без пукнат лев. За краен успех трябва да събереш 2000 или 2300 лв., в зависимост от това дали играеш за пръв път, или не.

2. АРСЕНАЛ. В течение на играта може да се сдобиеш с едно или повече оръжия – хладни или огнестрелни. Веднъж закупено, оръжието може да се използва многократно. В цената на огнестрелните оръжия са включени и мунициите за тях.

3. Физическото си състояние ще отбелязваш в графа ТРАВМИ. За краен успех при първо изиграване на разказа трябва да постигнеш по-малко от 7 точки в тази графа. При второ, трето и т.н. – по-малко от 4.

4. Част от действията ти ще изискват вдигане на шум, унищожаване на държавна и частна собственост, взривяване на сгради и прочее. Щетите се поемат изцяло от фонд „Борба с окултните безредици", но има уловка: за да се ползва от благата на фонда, АЛВ заплаща солена

месечна такса на Община Варна. Всяка ексцесия ще прави лошо впечатление на кмета на града и ако не внимаваш, той може да вдигне размера на таксата. Това ще доведе до фалит на агенцията, инфаркт на г-н Господинов и твоето уволнение. Нарастващото раздразнение на кмета ще отразяваш в графа КМЕТ. Към края на играта трябва да имаш по-малко от 6 точки в тази графа, при първо изиграване, или 4 при второ. Внимавай, защото агент Венциславов никак не се съобразява с кмета, което може да повиши точките за този показател с 1 до 3 току преди самия финал.

5. Последната графа се нарича ГРЕШКИ. АЛВ често прибягва до насилствени методи, за да се справи с възложените задачи – огнестрелно оръжие, бой и отрови, когато светената вода, кръстовете и леенето на куршум не помагат (те помагат толкова рядко, че повечето наръчници дори не си правят труда да ги споменат като опция). Сред обществото на Варна няма единно мнение дали свръхестествените същества могат да бъдат убивани и изобщо върху тях да бъде упражнявано каквото и да било насилие.

Например, много екоорганизации оправдават безчинствата на таласъмите. Според тях те не са зли духове, а биологични същества, не по-различни от животните. Както не можеш да виниш една акула, че е изяла човек, така не можеш да виниш таласъма, че безчинства – той просто се подчинява на природата си и не може да носи отговорност за това.

След успеха на манипулативния вампирски филм „Сумрак" из града действат няколко клуба защитници на вампирите. Те държат да не се посяга на любимците им, които били „висши същества, с дълбока и ранима душевност". Видната природозащитничка Бриджида Бриджида е поела грижата за най-онеправданите същества (според нея) – караконджулите. Всяко насилие, упражнено срещу любимците на тези будни граждани, ще носи наказателни точки в графа „Грешки" и ще води до протести, демонстрации, „Ос-тав-ка!" и гневни писма до офиса на АЛВ. Прекалиш ли, г-н Господинов ще бъде принуден да си измие ръцете, като те уволни.

6. КОДОВИ ДУМИ. Когато е упоменато в текста, ще трябва да записваш кодови думи в едноименната таблица. По-късно от тях ще зависи съдбата ти.

Сега **премини на 1.**

1.

Карла, секретарката, провежда кратък разговор по мобилния и се появява на вратата на кабинета ти. Прелестна както винаги. С права, гарванова коса, бледо лице и тежък грим, с разкошна рокля в библейско черно и лилаво, която подчертава неестествено перфектното ѝ тяло. Ноктите и са оцветени в червено и украсени с черепчета. От първият момент, когато я видя, в теб се породиха могъщи, прекрасни чувства... Но, уви, тя никога не би излязла с един прост ловец на зелени гноми.

– Дани, нали ти поемаш случаите? – осведомява се Карла с никотиновия си глас. – Дадох ѝ твоя номер. Ей сега ще ти звънне.

– Защо просто не ми донесе телефона? – друг път обикновено си глътваш граматиката, когато разговаряш с нея, но стресът днес ти идва в повече.

В този момент твоят мобилен телефон изчуруликва. Секретарката ти го посочва с големите си изразителни очи и си тръгва. Вдигаш:

– Агенция за Лов на Вампири, на Вашите услуги. Говорите с Даниел Бориславов – изричаш на един дъх.

– Здравейте! – Гласът е женски и доста секси. Не по начина, по който е секси Карла, но става. – Казвам се Кристина Петрова. Имам проблем по вашата част.

– Считайте, че вече е отстранен – демонстрираш (малко пресилена) увереност. – Само трябва да науча къде е гадината.

– Не ми се говори по телефона. Нека се срещнем в кафенето на ъгъла на „Златогорска" и „Тъмнооблакова". Там ще ви кажа всичко.

Срещата е след по-малко от половин час, така че вземаш униформеното си яке и потегляш към кафенето.

Какво ли те чака там? Хвърли едно зарче! При 1 или 2 – **мини на 10**; при 3 или 4 – **на 20**; при 5 или 6 – **на 30.**

2.

Най-удобното място според г-жа Петрова е пътечката, която минава през двора на къщата им. Тя е оградена от гъсти (и бодливи, установяваш впоследствие) храсти, в които можеш да се скриеш. Съпругът щял да мине покрай храсталака заедно с бодигарда си, който винаги го изпращал до входа на къщата, а понякога оставал да пие уиски. И тъй, стоиш в бодливите храсталаци и чакаш. В джоба ти очакват своя час цял комплект тестове, чрез които ще провериш дали заподозреният е вампир.

Отбележи похарчването на още 50 лева! Запиши 1 точка в графа „Травми" заради убожданията! **Мини на 12.**

3.

Чиста работа! Електрическият заряд преминава през тялото на посегналия за блок телохранител и го запраща сгърчен на земята. Г-н Петров изпищява. Извинително вдигаш рамене и го зашеметяваш с един удар. **Мини на 4.**

4.

Връзваш телохранителя и го замъкваш в гаража. Бедния г-н Петров внасяш в къщата, при съпругата му. Тя пребледнява още повече и заявява, че ще чака в кухнята докато свършиш. Изваждаш комплекта тестове за вампири и започваш да изследваш бедния човек.

– Мъжът Ви е извън подозрение, госпожо – виновно казваш на клиентката след по-малко от половин час.

Г-жа Петрова отваря уста, за да ти вдигне скандал, но в този момент съпругът и започва да се свестява. Тръгваш си преди да те е видял и на следващия ден отново се срещаш със своята клиентка. Този път скандалът не се разминава – бясната жена възмутено те осведомява, че същата вечер е била нападната отново.

Запиши кодова дума „пак" и отрази 50 лева разход. Трябва ти нов план!

Ще се скриеш в къщата, за да хванеш вампира – **на 46.**

Ще защитиш къщата с чесън и светена вода – **на 41.**

5.

Победата над вампира е вдигнала самочувствието ти дотам, че се осмеляваш да се облегнеш небрежно на бюрото на Карла и да изтърсиш едно „Здравей! Как си днес?".

Секретарката спира да си лакира ноктите и ти посочва с очи две папки върху бюрото.

– Два нови случая, Дани. Поемаш ги, нали?

– Да... ъъъ... разбира се!

Без да слизаш от бюрото, се зачиташ в папките, леко изчервен от притеснение. Вчера е звънял някакъв човек от крайните квартали, чиято къща била избрана от група таласъми за игрална площадка. В един детски дом пък вилнеел караконджул.

– Много си сладък, когато се червиш – казва неочаквано Карла и

сърцето ти пропуска един-два удара. – Между другото, шефът иска да те види.

Г-н Господинов е категоричен:

– Знам, че ще ти дойде множко, но все още нямам друг свободен агент. Поеми и двете задачи, пък ако не се справиш, ще повикам Венциславов да ти помогне!

– Не, няма нужда. Ще се справя – казваш, учудващо твърдо.

– Сигурен ли си? Мислех, че...

– Не се тревожете, шефе! Заемам се!

С кое по-точно: караконджула (**51**) или таласъмите (**61**)?

6.

Какво ще направиш сега?

Слизаш в мазето (ако нямаш кодова дума „карък") – **на 35.**

Ще отидеш в кухнята (в случай че нямаш „мазало") – **на 55.**

Ще провериш спалнята (ако нямаш „лакрдия") – **на 73.**

Ако вече си бил навсякъде, **мини на 36.**

7.

– Браво, Бориславов! – поздравява те шефът, щом му докладваш, че си се справил успешно и с двете задачи.

– Мерси, шефе!

Очакванията ти варират между премия и кратка възстановяваща отпуска, но...

– Мислех да не ти възлагам и тази поръчка – усмихва се извинително г-н Господинов, - но щом се справяш толкова добре... Обади се на този номер! Там ще ти обяснят как и за какво става на въпрос!

Началникът ти подава стилна визитка и те изпраща с бащински наставления да се пазиш и много да внимаваш. С известно възмущение напускаш кабинета му, като преглъщаш някои лоши думи по негов адрес. Поизпъчваш се малко, зализваш перчем и се явяваш пред бюрото на секретарката.

– Карла, би ли била така добра да ме свържеш...

– С клиента, нали? – готик момичето не е особено щастливо днес. – Не можеш да набереш пет цифри ли, Даниеле! – изфучава тя, но без забавяне изпълнява молбата ти.

– Добър ден! С човек на АЛВ ли разговарям? – клиентът има ошлайфан делови глас.

– Точно така, господине. Казвам се Даниел Бориславов, агент на АЛВ. Какъв е Вашият проблем?

– В квартала вилнее върколак.

Преглъщаш на сухо.

– Досега не нападаше хора – продължава мъжът. – Така де, нападаше само просяци и бездомници. Полицията откри два трупа в кофите за боклук. Всъщност не трупове, а оглозгани кости. И така довчера, когато намерихме личния ми шофьор в много тежко състояние. Имам предвид – мъртъв. Съдебният лекар казва, че плътта му е дъвкана.

Потръпваш.

– Полицията твърди, че става дума за свръхестествено същество, което не влиза в тяхната компетенция. Отказват да го издирят и убият. Единствено са склонни да завишат „бдителността си" в квартала, но според всички тук, това е крайно недостатъчно. Много сме притеснени, трябва да ни помогнете.

– Ще видя какво мога да направя – обещаваш.

Уговаряш си среща за 19:00 часа и затваряш. Трябва да се подготвиш. Този път по-сериозно. **Мини на 99.**

8.



Клиентът те чака пред къщата си, от която се носи мелодичен поп-фолк, съпровождан от дрезгави гласове: „Бясноо карааааай, на червенооооо!". От време на време се чува звук от трошене на стъкло, а лампите на първия етаж постоянно светват и изгасват, имитирайки блиц светлини в дискотека.

„Ретро парти", отбелязваш мрачно.

– Ето, виждате какво става! – оплаква се човекът.

– Успокойте се, господине! Професионалистът е тук. Влизам да ги насмета!

Доколкото си спомняш, първият етаж на къщата се състои от кухня

и обширна всекидневна, под които има маза, пълна с бъчви домашно вино. Какъв е гениалният ти план?

Атакуваш мазата – **на 101.**

Нахълтваш в кухнята – **на 48.**

Влизаш във всекидневната – **на 80.**

9.

– По цяла нощ не мога да спя! Като съм нощна, де – оплаква се горката жена. – Туй нещо, туй чудо, каркаронжула, ходи по стените, по тавана скача, търчи насам-натам. Уморих се вече до го бия с метлата! И яде от храната на децата. Пък гледам го, такова едно малко, парцаливо, ама като започне да лапа – край няма! Къде му се побира толкова ядене?! И като иде при децата! После не мож' ги накара да заспят. И телефона си е харесало, господине. Уж е животно, пък умно. Звъни на разни хора, смее им се, диша в слушалката, пърди там и други мръсотии прави. Ми срамота! После хората се обаждат тук и се карат на децата, че се били шегували.

Детегледачката е сащисана. Обещаваш ѝ, че изчадието ще бъде отстранено. **Мини на 56.**

10.

Сядаш на най-забутаната маса в кафенето и си поръчваш портокалов фреш. По радиото предават новини:

– Нараснал е броят на оплакванията от таласъми. Предполага се, че рано настъпилата зима ги е принудила да напуснат естествения си ареал и да потърсят храна и развлечения в града. Молим жителите да не се паникьосват. Таласъмите лесно могат да бъдат прогонени, тъй като варненският подвид има остра непоносимост към миризмата на някои препарати, които можете да намерите в търговската мрежа... Сформиран е нов клуб на почитателите на световната сензация „Сумрак". Лично правнукът на легендарния граф Дракула е посетил страната, за да присъства на откриването, преминало под мотото „Долу АЛВ и старите суеверия!".

Запиши кодова дума „първи". **Мини на 40.**

11.

Уговаряш се с г-жа Петрова да се срещнете по-късно у тях. Веднага след като скъпото и БМВ се скрива от поглед, ти се втурваш на бегом

в офиса на АЛВ. Заравяш се в книгите от библиотеката на агенцията и отваряш окултните сайтове в интернет. Информация за вампирите никак не липсва. Авторите са единодушни, че човек става вампир след консумация на вампирска кръв. Все още се проучва теорията дали подобно нещо е възможно, ако случайно глътнеш комар, който наскоро е ухапал вампир.

След трансформацията хемофагът спира да старее, придобива свръхчовешка сила и бързина, които нарастват с количеството изпита кръв, но отслабват при дълго гладуване. Младите вампири могат да бъдат убити с огнестрелно и дори хладно оръжие, докато по-старите се възстановяват и от най-тежките рани, макар и бавно. Църковните тайнства вършат работа, но само в определени, редки случаи. Същото се отнася за чесъна, среброто и кола от трепетлика, забит в гърдите.

Въоръжен с тази информация, се отбиваш в магазина за оръжие, намиращ се точно срещу офиса на АЛВ. Не познаваш добре продавача, но останалите агенти често имат вземане-даване с него и той без затруднение разпознава синята ти униформа.

– Какво ще желае господинът? – пита той – едър, груб мъжага, нашарен с белези, облечен в камуфлажно облекло. Изглежда като излязъл от някой евтин екшън, където е бил лошият герой.

– Искам нещо, способно да спре вампир от трети клас, с предпочитания към женска кръв – казваш и се изпъчваш, горд от знанията си.

– Мога да ви предложа няколко подходящи оръжия.

Пълният списък на оръжията е поместен **на епизод 66.**

След като си напазаруваш всичко необходимо с щедрата субсидия на клиентката, идва време да я запознаеш с плана си:

Да се скриеш в дома ѝ, за да причакаш вампира – **на 46.**

Да провериш дали мъжът ѝ не е вампирясал – **на 21.**

Да защитиш къщата срещу хемофаги – **на 41.**

12.

Г-н Петров се задава по пътечката – пълен, добре облечен, оплешивяващ мъж, от онези, за които се казва, че са „червиви с пари". Придружава го снажен телохранител, голям колкото мускусен як и почти толкова красив. Изчакваш да те подминат и безшумно ги нападаш в гръб. Заемаш се първо с телохранителя.

Кое оръжие ще използваш? Шокър (**3**); бухалка (**33**); ако нямаш такива или не искаш да ги използваш, **мини на 43.**

13.

– Стой, вампире! – изреваваш кръвосмразяващо и зареждаш оръжието си.

Изчадието надава пронизителен писък и заковава на място, вдигайки ръце със заплашително закривени нокти. Облечено е в черно сако с висока яка, а косата му е старателно зализана с помощта на големи количества гел.

Съпрузите в леглото са се събудили и пищят:

– Убий го!

Сега е моментът да...

...го гръмнеш с пушка помпа или БЕП – **на 18.**

...го гръмнеш с пистолет – **на 115.**

...го подгониш – **на 38.**

14.

Хвърляш се напред с мощен скок. Караконджулът те забелязва навреме и свръхчовешката му пъргавина му позволява да се изплъзне току измежду ръцете ти. Излъган в инерцията си, неприятно се блъсваш във вратата на хладилника.

Надигаш се, с ужасно главоболие и набъбнала цицина на челото. Пред мътния ти поглед съществото прави няколко весели подскока и се измъква от стаята със злорад кикот. Изплюваш се ядно настрани и тръгваш да го гониш!

Запиши 1 т. „Травми" и кодова дума „мазало". **Мини на 6.**

15.

На другият ден г-жа Петрова връхлита в офиса рано-рано и започва да крещи, че си некадърник. Нещо, което бездруго си знаеш. През нощта отново била нападната, хемоглобинът ѝ бил спаднал на 76, не можело повече така! Успяваш да я успокоиш, показваш ѝ нужните статии в интернет и търпеливо разясняваш някой неща относно вампирите. Всеизвестно е, разправяш убедително, че някои хемофаги не могат да бъдат спрени от статични капани като чесън и светена вода, а в случай че не са били убедени християни преди да вампирясат, не се страхуват от кръстове и молитви. Трябва да опиташ нещо друго!

Да хвърлиш подозренията върху мъжът ѝ – **на 21.**

Да се скриеш в къщата през нощта – **на 46.**

16.

Събери точките, които получаваш:

1. а) 0 б) 0 в) 1 2. а) 0 б) 0 в) 1 3. а) 0 б) 1 в) 0

4. а) 0 б) 0 в) 1 5. а) 0 б) 1 в) 0

Успя ли да събереш 3 точки? Да – **мини на 92**. Не – **на 45.**

17.

Скриваш се под леглото минута преди г-н Петров да се върне от работа. Двамата съпрузи разговарят известно време, вечерят, гледат телевизия и към единадесет часа, когато вече ти е писнало да седиш и да ги чакаш, решават да си легнат. Дебеличкият г-н Петров се пльосва върху леглото и пружините здраво те удрят по главата *(запиши 1 точка „Травми"!)*. Едвам сподавяш вика си на болка, който би провалил операцията.

Часовете се нижат бавно. Семейство Петрови спят като къпани. Въпреки осемте кафета и гуараната, които предвидливо си изпил, на теб също ти се спи и почти си се унесъл, когато чуваш тихо скърцане откъм прозореца. Поглеждаш изпод леглото и очите ти стават на палачинки. Вампирът се вмъква в стаята и зловещият му силует се очертава на лунната светлина!

Решаваш, че няма време за губене, и нападаш вампира с...

...огнестрелно оръжие (ако имаш такова) – **на 13.**

...шокър, бухалка или нож (стига да си носиш) – **на 49.**

...голи ръце – **на 28.**

18.

Пушкалото изгърмява и главата на вампира експлодира по особено гаден начин. Тялото му се строполява на пода и противно на легендите, не се разпада на прах, а залива скъпия килим с кръв. Писъците на двамата съпрузи стихват.

На другия ден получаваш първата си голяма премия. Тя възлиза на 300 лева, ако имаш кодова дума „пак" и на 350, ако я нямаш. Запиши кодова дума „пир" и **мини на 5.**

19.

Един последен удар и чудовището издъхва. Противно на легендите, трупът му не се разпада на прах, а залива скъпия килим с кръв. Писъците на двамата съпрузи стихват.

На другия ден получаваш първата си голяма премия. Премията възлиза на 300 лева, ако имаш кодова дума „пак" и на 350, ако я нямаш. Запиши кодова дума „вам" и **мини на 5**.

20.

Сядаш на най-забутаната маса в кафенето, поръчваш си портокалов фреш и разлистваш купения по пътя вестник.

„Бриджида Бриджида прекратява връзките си с обществото", гласи голямо заглавие на единайсета страница. Отдолу може да се прочете: *„Бившата актриса заяви на пресконференция в Париж, че е уморена от славата и възнамерява да се оттегли от светския живот на самотен тропически остров. Както може да се очаква, името на острова остава в тайна, но нашите репортери обезателно ще се погрижат местонахождението на Бриджида скоро да стане публично достояние..."*

Прелистваш на страница двайсет и първа, където е поместена черната хроника. Между съобщенията за убийства, върколаци и гангстери се мъдри цяла една добра новина! *„Силно са намалели нападенията на таласъми"*. По-надолу се обяснява надълго и нашироко, че тези същества са на изчезване и в скоро време може да останат само по страниците на Червената книга. Толкова по-добре.

Запиши кодова дума „втори". **Мини на 40.**

21.

Опитите на г-жа Петрова да склони мъжа си да се тества доброволно удрят на камък. Достолепният господин не иска и да чуе за подобно нещо.

– Под достойнството му било, не знам си к'во! – възмущава се тя. – Такъв си е той.

Отказът само изостря подозренията ти.

– В такъв случай ни остава само едно. Ще го заловя и ще го тестваме без неговото съгласие.

– Моля!? Да го заловите? Имате предвид – да го... зашеметите?

– Точно така – кимваш мрачно. – Ще закупя нужните тестове – продават се във всяка аптека.

Клиентката не изглежда убедена.

– Не се притеснявайте, мадам! Аз съм професионалист. – Слагаш ръка на рамото и. – Имате ли някакви идеи как мога да заловя съпруга ви?

– Може да го причакате в градината пред нас. Само че той има бодигард. Няма да е лесно.

– Така! Ето! Харесва ми как мислите. Други идеи?

– Може да му сипем нещо в питието и да го приспим. Само трябва да знаете някакво приспивателно за вампири.

За да приложиш този план, ще са ти необходими тестове за вампири – струват 50 лв. За сега не ги отбелязвай като разход, но ако нямаш толкова пари (или ти се свидят), ще трябва да се откажеш от идеята си. Какво решаваш?

Нападение – **мини на 2.**

Приспивателно (ще ти трябват общо 100 лв.) – **на 32.**

Отказваш се и причакаш вампира в къщата – **на 46.**

Отказваш и ще защитаваш къщата срещу хемофаги – **на 41.**

22.

Имаш ли кодовата дума „фурма"? Да – **на 96.** Не – **на 91.**

23.

Клиентът настоява, че не си се справил добре със задачата. Длъжен си бил да убиеш водача на таласъмите, за да не може да организира нова глутница! Поради това ти плаща само 500 лева.

Запиши парите и кодова дума „тала". **Мини на 60.**

24.

Домът на новия клиент се намира в старата част на града, осеяна с красиви три и четириетажни сгради, строени от чешки архитекти веднага след Освобождението. Обитават ги висши военни, морски капитани, предприемачи, интелектуалци и техните наследници. Сред тях има немалко разорени бивши величия, чиито къщи пустеят и се разпадат. Мястото е повече от подходящо за един върколак – пълно е с удобни скривалища из старите здания, а потайните сноби, живеещи често сами, затворени в обширните си домове, представляват лесна плячка.

На уреченото място те посреща изискан господин на възраст, облечен в строг вечерен костюм, с бомбе. Придружава го високомерна дама със скъпа червена рокля, чието сбръчкано лице се крие под голямо количество грим. Двамата явно се канят да отпътуват с древната „Волга", която ги чака на улицата. Интересно дали клиентът си е намерил нов шофьор.

– Вие ли сте агентът на АЛВ? – пита клиентът.

– Аз съм. Бориславов... ъъъ... на Вашите услуги.

– Панчев – ръкостискането му е учудващо силно. – Целият квартал е ваш, млади момко! Намерете изчадието и го убийте! Ще получите 1000 лева, ако успеете.

– Дано не е нахално да питам, но къде отивате?

– Не се тревожете за нас! – намесва се г-жа Панчева. – По-важните хора от квартала сме канени на прием при Кокаланови.

– Ами ако върколакът ви нападне там?

– Ами ако ни нападне тук?

Двамата се качват във Волгата и след два опита г-н Панчев пали стария двигател.

– Не се притеснявайте, млади момко. Сградата се охранява.

– Въоръжена охрана – добавя госпожа Панчева. – Няма начин това ужасно изчадие да проникне вътре.

Колата потегля. Оставаш сам на пустата улица.

– Винаги има начин – поклащаш глава, но вече няма кой да те чуе. Тръгваш на обиколка из квартала. **Мини на 106.**

25.

Вампирът не се появява повече в дома на клиентката. Г-жа Петрова е толкова щастлива, че започва да те плаши. Много хубаво не е на хубаво! За това я отрезвяваш със сметката.

Получаваш 300 лева, ако имаш кодовата дума „пак" и 350, ако я нямаш. Запиши тези пари в Дневника и **мини на 5.**

26.

Откриваш огън по таласъмите, които се прикриват зад мебелировката и отвръщат на изстрелите с всички налични предмети, годни за хвърляне. Точният ти мерник си казва думата и подир няколко изстрела от гадините остават само мокри петна по стените на къщата.

В случай че си използвал БЕП, запиши кодова дума „фурма". Ако си в кухнята, запиши кодова дума „кръв". Ако си в мазата – запиши „такъм". Ако си във всекидневната – „чук".

Ако случката се развива в кухнята, **мини направо на 53.**

В противен случай **те чака 94.**

27.

Скриваш се в гардероба минута преди г-н Петров да се върне от работа. Двамата съпрузи разговарят известно време, вечерят, гледат телевизия и към единадесет часа, когато вече ти е писнало да ги чакаш, решават да си легнат. Чуваш стъпки, врата на гардероба изскърцва и... се озоваваш очи в очи с г-н Петров! Следва кратка сценка на насилие, упражнено изцяло върху теб *– запиши 1 точка в графа „Травми".*

Всичко завършва с позорното ти изгонване от дома и грандиозен скандал в семейството. На другия ден се срещаш с г-жа Петрова, която ти дръпва едно строго мъмрене и съобщава, че същата вечер отново е била нападната от вампир. Трябва да опиташ по друг начин. А именно:

Да хвърлиш подозренията върху лошия ѝ мъж – **на 21.**

Да се скриеш в къщата, този път под леглото – **на 17.**

Да дежуриш извън къщата – **на 37.**

Да защитиш къщата – **на 41.**

28.

Измъкваш се изпод дивана с боен вик и се нахвърляш върху вампира. Това е последното действие в живота ти. Нямаш абсолютно никакъв шанс срещу могъщото същество, черпещо сили от безконечното, смразяващо, ужасяващо и т.н. зло. КРАЙ!

29.

– Това не може да продължава повече – заявява директорката. – Пораженията, нанесени от караконджула, възлизат вече на четиристотин и шейсет лева. От полицията казаха, че не могат да заведат следствие, понеже нямало щети колкото две минимални работни заплати. Е, то малко остава, но се боя, че дори тогава ще се измъкнат с друго оправдание.

Спестяваш си коментара относно уменията на редовния полицай да се справи със свръхестествена твар.

– Незабавно трябва да бъде премахнато това ужасно същество! – завършва директорката.

Обещаваш да сториш всичко по силите си. **Мини на 56.**



30.

Сядаш в кафенето, на най-забутаното място и си поръчваш портокалов фреш. Докато пиеш, неволно ставаш свидетел на разговора от съседната маса:

– ...голям срам! Седим си ние в клуба и Пенко, шефът... Нали се сещаш? Онзи плешивият. Държи реч за красотата на вампирската душа. И изведнъж, разбираш ли, на Кольо му става нещо. Викам му: „Кольо, 'кво ти е на зъбите, бе човек?". А те растат, разбираш ли! Растат, а очите му станаха едни...

– К'ви?

– Ами бели, напълно бели, разбираш ли! Страшна работа! И като скочи отгоре на Пенко, като го захапа за врата!

– И ти к'во?

– Ами и аз като останалите – да се смея ли, да пищя ли… То смешно, смешно, ама ще вземе да ми скочи и на мен! Излязох навън, разбираш ли, и се обадих на АЛВ.

– На тези идиоти?!

– Идиоти, човече! Представа си нямаш. Вдига ми някаква кокошка и ми вика, че нямали агенти в момента, да съм се бил обадел другата седмица.

– Такива са! – затвърждава мнението си събеседникът. – Когато ти трябват, никакви ги няма.

– Абе, то и нашата една! Виж караконджулите! Пази си ги Бриджида на квадрат, ама да си чул някой да ѝ се промъква в къщата или да ѝ проваля участията, или друга мръсотия да ѝ прави? Не! Пък нашите? Насред собствения си клуб да нападнеш шефа! Малоумна работа.

Запиши кодова дума „трети". **Мини на 40.**

31.

Използвате времето, докато мъжът на г-жа Петрова е на работа, и преобразявате къщата, покривайки я с кръстове, икони и връзки чесън. Собствениците ще трябва да спят с противогази.

По обяд пристига и свещеникът – пълничък симпатяга, който изпява два-три псалма на църковнославянски, опръсква интериора със светена вода, прави кръстни знаци наляво-надясно и си прибира петдесет лева хонорар. На излизане се спъва в прага и ядосано измърморва: „Майка му стара!".

Г-н Петров се прибира, вижда какво се е случило с къщата и побеснява, но любезната му съпругата се усмихва мило, представя те

като способен агент на АЛВ и му обяснява, че в квартала са навърта опасен вампир и трябвало да се внимава. Това се оказва достатъчно, за да не ви създава повече проблеми.

Всичко е готово! Нека вампирът заповяда, ако му стиска!

Отрази разход от 150 лева в Дневника. Хвърли зар:

При 1 или 2 **мини на 15.** За всичко останало – **на 25.**

32.

Отиваш в най-близката аптека „Магарешки" и питаш какви приспивателни могат да ти предложат. Всички са със зелена рецепта, с каквато не разполагаш, за това се налага да бутнеш малко рушвет на аптекаря (предвидливо съм го включил в цената на приспивателното). След справка с учебника по окултна химия се спираш на два препарата. Единият е еднакво силен и за хора, и за свръхестествени същества. Другият е безвреден за хората, но срещу вампирите действа безотказно. И двата струват по 50 лева.

Кой ще избереш? Първия – **мини на 34.** Втория – **на 44.**

33.

Бухалката се стоварва върху гърба на бодигарда и го събаря на земята. Дори паднал, той успява да те фрасне в бедрото, като за малко пропуска незащитените ти слабини. Зашеметяваш го с още два удара. После, ядосан от понесения ритник, си го изкарваш на г-н Петров. Запиши 1 точка „Травми" и **мини на 4.**

34.

Планът влиза в действие в 20:00 часа, когато двамата съпрузи сядат да вечерят. След първата глътка шампанско г-н Петров пада на масата, забивайки нос в пържолата си. Тестовете влизат в употреба и убедително доказват, че съпругът на г-жа Петрова не е вампир. Докато стоите и се чудите какво да правите, злощастният мъж започва да се събужда. Тръгваш си, преди да те е видял, и на следващия ден отново се срещаш със своята клиентка, която възмутено ти съобщава, че същата вечер е била нападната отново.

Отбележи 100 лева разходи! Запиши кодова дума „пак". Трябва ти нов план!

Ще се скриеш в къщата, за да хванеш вампира – **на 46.**

Ще защитиш къщата с чесън и светена вода – **на 41.**

35.

Слизаш долу в мазето, там където (както може да се очаква) е тъмно като в рог. Имаш общо взето две възможности: да светнеш **на 85** или да я караш на тъмно – **на 95.**

36.

След кошмарната нощ, през която караконджулът на няколко пъти се изплъзва от жалките ти опити да го заловиш, нямаш сили да продължиш борбата. Копнееш единствено да се прибереш у дома и да вземеш нещо болкоуспокояващо. Утре пак ще опиташ да заловиш проклетото чудовище.

Само дето караконджулът повече не се появява. Следващата нощ минава спокойно. Уморяваш се да обикаляш из пустите помещения и накрая дори си позволяваш да погледаш телевизия. Детегледачката те намира заспал пред телевизора. По-следващата нощ историята се повтаря. Най-накрая от дома решават, че задачата е изпълнена. Плащат ти цели 400 лева.

Запиши тези пари и кодова дума „кара" и **мини на 60.**

37.

Дежуренето извън къщата на семейство Петрови е добра идея, но има един недостатък – трябва да зъзнеш, увит в униформата си, докато двамата съпрузи спят на топло. Минава един часа, когато ти, леко унесен, дочуваш някакво скърцане. Оглеждаш се внимателно и забелязваш тъмния силует, който се вмъква в стаята през близкия прозорец. За малко да проспиш голямото събитие!

Хвърляш се в стаята след вампира. Ще го нападнеш с...

...огнестрелно оръжие (ако имаш такова) – **на 13.**

...шокър, бухалка или нож (стига да си носиш) – **на 49.**

...голи ръце – **на 28.**

38.

Отдръпваш се леко и вампирът се изнася от стаята, като пътьом оправя прическата си. Излизаш на прозореца и се провикваш в нощта:

– И да не си посмял да се върнеш!

– Тихо, бе! Опитваме се да спим! – отговаря ти някакъв идиот отсреща.

Двамата съпрузи не са много доволни, че пощади вампира, но след като цяла седмица изчадието не посмява да се покаже, ти изплащат парите за успешно завършената задача.

Премията възлиза на 200 лева, ако имаш кодова дума „пак" и на 300, ако я нямаш. **Мини на 5.**

39.

– Здравейте, деца! – поздравяваш ведро, щом те въвеждат в просторната детска стая.

– Здравей, чичко полицай! – отговаря ти нестроен хор.

Детегледачката предвидливо те е представила като служител на реда. Оглеждаш малчуганите. Има деца на възраст от три до шестнайсет години. Може би някое от последните е залепило на стената плаката с надпис "Долу АЛВ". Поглеждаш въпросително към детегледачката. Тя само повдига рамене.



– Вярно ли е, че има караконджул тука? – задаваш най-важния въпрос.

Взрив от писъци! Сред глъчката долавяш някои по-смислени реплики като „Уха!", „Много е смешен!", „Страхотен е!" и „Ти да не си от АЛВ, бе?".

Побързваш да се изнесеш, преди да бъдеш разконспириран.

– Струва ми се, че децата харесват караконджула – споделяш впечатленията си.

– Тъй е. Радват му се. Нали са на един акъл. Само че ако продължава тъй, домът ще се разори. То бездруго едва свързваме двата края. Директорката пише проекти разни, ама то ако на тях чакаме...

Обещаваш, че скоро проблемите им ще са в миналото.

Мини на 56.

40.

Подир минутка в заведението влиза клиентката – зашеметяваща мадама над тридесетте, с прическа, грим, чанта, скъпа рокля – всичко марково, и последния дайфон в ръка. Тя намира с поглед тъмносивата ти униформа и се приближава до твоята маса, следена от няколко чифта втренчени мъжки очи. Когато сяда до теб, това предизвиква сподавени въздишки.

– Вие ли сте от АЛВ?

Показваш служебната си карта, защото униформата ти явно не е достатъчно доказателство и преминаваш по същество:

– Какъв е Вашият таен проблем, госпожице?

– Госпожа – поправя те тя суетно и внимателно се навежда към теб, за да прошепне:

– Забелязвате ли колко съм бледа?

– Вампир? – досещаш се.

– Вампир – казва мадамата. – Преди два дни се събудих замаяна и с две рани отляво на врата – тя отмята дългата си коса и ти показва двете червени точки. – Отидох на лекар. Пуснаха ми изследвания. Излезе анемия, от кръвозагубата. На другия ден се събудих още по-замаяна.

Г-жа Петрова те поглежда изпитателно и изтърсва:

– Знам, че това е целувка на съдбата – да си избрана от свръхестествено същество. При това вампир – най-древните и прекрасни създания! Само че ако продължава така, сигурно ще умра!

– Едва ли, но...

– Как така „Едва ли"?

– Едва ли ще умрете – обясняваш любезно. – Вампирът няма сметка да Ви убие, защото ще загуби лесна плячка. Ако вампирите във Варна убиваха при всяко хранене, тук нямаше да останат много хора. Но е неприятно. Освен това хемофагите пренасят болести, да знаете...

– Хемо...какво?

– Хемофаги. Хранещи се с кръв. Кръвопийци. Така им викаме в агенцията. По научному.

– Как ще го премахнем този... хемофаг?

– Първо трябва да разберем защо е избрал Вас – казваш компетентно. – Вампирите подсъзнателно се насочват към свои близки, към които таят омраза. Или пък любов. Някой от познатите Ви да е вампирясвал напоследък? Да е започнал да се държи странно?

– Не знам такова нещо.

– В едно легло ли спите със съпруга си?

– Ъъъ, да.

– Той случайно да спи от дясната Ви страна?

– Какво искате да кажете? От дясната ми страна спи, но раните са отляво.

– Именно! Вампирите се надвесват над жертвата, нали? Ако е отдясно, ще Ви захапе отляво. Мъжът Ви може да е вампирясал, без да сте го усетили. Всъщност, казвали ли сте му за тези ухапвания? Не? Хубаво! Имам някои идеи, но...

– Но?

– Преди всичко трябва да се снабдя с нужните... оръжия. Мога ли да получа малък... ъъъ... аванс? – изломотваш, леко изчервен.

– Можете – свива устни клиентката. – Давам Ви четиристотин сега, останалите триста когато свършите работата. Ако я свършите както трябва!

Запиши 400 лева в Дневника. **Мини на 11.**

41.

Идеята е следната: украсяваш къщата на госпожата с кръстове, икони и чесън, напръскваш я обилно със светена вода и за финал викаш поп, който да я благослови. Всичко това ще струва 150 лева и малка почерпка за свещеника.

Ако ти се струва скъпо, можеш да се откажеш и да провериш дали мъжът на г-жа Петрова не е вампир (**на 21**) или да се скриеш в къщата, където да причакаш изчадието (**на 46**). Ако искаш (и можеш) да се бръкнеш 150 лв., **мини на 31.**

42.

Благодарение на екипировката и подходящото си въоръжение се отърваваш без сериозни наранявания.

Ако битката се е разразила в кухнята, запиши кодова дума „резил" и **мини на 53.** В противен случай **мини на 94.**

43.

Справяш се с двамата за по-малко от тридесет секунди. АЛВ не вземат на работа кого да е! Все пак отнасяш доста удари, та насинените ти очи и присвития стомах дълго време ще свидетелстват за класата на бодигарда на г-н Петров.

Запиши 2 точки в графа „Травми" и **мини на 4.**

44.

Планът ви влиза в действие в 20:00 часа, когато двамата съпрузи сядат да вечерят. Оказва се, че г-н Петров не е вампир, защото остава буден през цялото време.

На другия ден се срещаш с клиентката, която е в особено лошо настроение, защото отново е била нападната.

– Мъжът Ви е извън подозрение, госпожо – казваш твърдо, опитвайки да замажеш лошото впечатление. – Препаратът не му подейства.

Запиши кодова дума „пак" и отрази 50 лева разходи. Трябва ти нов план!

Ще се скриеш в къщата, за да хванеш вампира – **на 46.**

Ще защитиш къщата с чесън и светена вода – **на 41.**

45.

Докато чакаш вдъхновение, караконджулът те надушва и се подава иззад хладилника с мръсно изражение. Поглеждаш го накриво и в следващия миг нещо лепкаво се пльосва върху лицето ти. Желе! Съществото прави няколко възторжени подскока из кухнята и изчезва нанякъде със злорад смях. Изобщо не ти е до него – триейки очи, тръгваш да търсиш чешма, за да се измиеш. Не си направил и три крачки, когато се подхлъзваш на мокрия под, падаш и си удряш коравата глава в ръба на една метална маса. След по-малко от пет минути си чист, разярен и готов да уловиш съществото, дори това да е последното нещо, което ще направиш.

Запиши 1 т. „Травми" и кодова дума „мазало". **Мини на 6.**

46.

Къщата на семейство Петрови се намира в богаташки квартал и се оказва голяма и добре обзаведена. Оглеждаш просторната им спалня, голямото легло, изящно изработените прозорци със скъпа дървена дограма и широкия гардероб.

Къде ще се скриеш? Под леглото – **17.** В гардероба – **на 27.** Отвън, за да надничаш през прозореца – **на 37.**

47.

Скитникът! Отиваше в къщата на Кокаланови. Шмугваш се в същата тъмна уличка, в която го видя да влиза.

– О, Господи! – промълвяваш.

Насред уличката лежи обезобразеното, разчлененото тяло на скитника. Върколакът е минал оттук! Решителността ти мигом помръква при вида на кръвта и откъснатите крайници.

– В какво се забърках!!! – преглъщаш на сухо и си плюеш в пазвата. – Дръж се, Бориславов! Ти можеш.

С помощта на фенерчето бързо откриваш малко прозорче на нивото на улицата, което някога е било преградено с решетка. Провираш се през него и попадаш в хладна маза, изпълнена с отпадъци, зимнина и стари мебели. Вратата на мазето е заключена с някакъв паянтов катинар и след един як ритник поемаш към горните етажи по тясно стълбище. **Мини на 97.**

48.

В кухнята са се събрали цели четири таласъма, които вещо оперират с добре наточени сатъри по домашната саздърма на стопанина. Един от тях прилича доста точно на определението, което си прочел в книгите за водача на глутницата.

Запиши кодова дума „цирк" и...

Набиваш всички (избери с какво, ако си въоръжен) – **на 93.**

Изпозастрелваш ги (ако имаш огнестрелно оръжие) – **на 26.**

Хвърляш бомба (ако разполагаш с такава) – **на 62.**

49.

– Защитавай се! – изреваваш кръвосмръзващо и приготвяш оръжието.

Вампирът изсъсква зловещо и се привежда леко напред, закривил заплашително нокти, готов за атака. Съществото носи черно сако с висока яка, косата му е старателно зализана с помощта на големи количества гел. Гледката е толкова зловеща, че замръзваш на място и светкавичното му нападение те изненадва. Честно казано, това би бил краят ти, ако насреща си имаше стар и могъщ вампир. Противникът ти явно не е такъв. Успяваш да му се опреш с лекото си оръжие. Поваляш го на пода и се приготвяш да му отнемеш... ами, живота.

Съпрузите в леглото са се събудили и пищят:

– Убий го!

Ако си използвал шокър, запиши 2 точки в графа „Травми", нож – 3 точки, за бухалка – 4 точки. Избери!

Ще убиеш вампира, както искат клиентите – **на 19.**

Или не искаш да го убиваш – **на 38.**

50.

Късно вечерта дежурната детегледачка те пуска в дома. Заръчваш ѝ да се заключи в стаята си – да не ти се пречка, пък и да не гледа как се излагаш. Намираш се на първия етаж, където са кухнята, столовата, детската стая и помещенията за персонала. На втория се намира спалнята, където малчуганите вече трябва да са заспали, а в мазето са парното и складът.

Според твоя предварително подготвен план:

Тръгваш към кухнята – **на 55.**

Ще причакаш караконджула пред спалнята – **на 73.**

Или смяташ, че ще посети мазето – **на 35.**

51.

Детският дом се помещава в приятна сграда на два етажа, намираща се в покрайнините на града. Посреща те една от детегледачките – разтревожена възрастна дама, която не е спала спокойно в последните два-три дни. Показва ти пораженията, нанесени от караконджула. Нищо необичайно: опустошен хладилник, огромна сметка за телефон, надъвкани въглища в мазето и пощурели дечица.

Трябва да събереш още информация!

Ще разпиташ по-подробно директорката – **на 29.**

Детегледачката – **на 9.**

Или децата – **на 39.**

52.

Бутваш вратата и се шмугваш тихо в кухнята, като не пропускаш да благодариш на домакинката за добре смазаните панти. Пред теб се разкрива интересна гладка: отворен хладилник, от който струи жълта светлина и се носят звуци от мляскане и облизване. Вратата на хладилника скрива съществото, издаващо звуците, но няма съмнение кое е то.

Какво ще направиш?

Стреляш по хладилника с пистолет или пушка – **на 64.**

Стреляш по хладилника с БЕП – **на 74.**

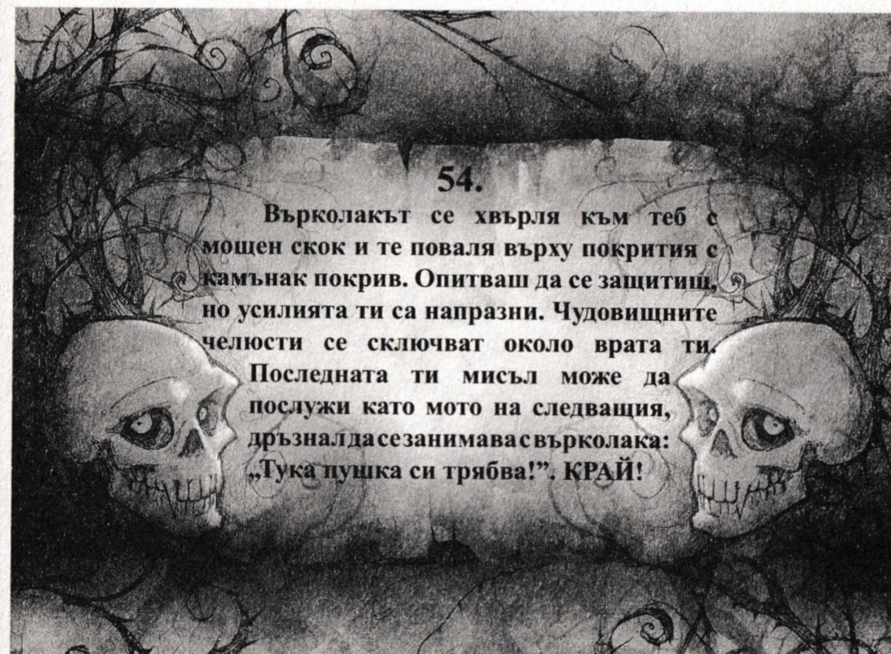
Опитваш да заловиш злосторника – **на 89.**

Чакаш вдъхновение – **на 71.**

53.

Когато виждат, че главатарят на глутницата е вън от играта, останалите таласъми удрят на бяг. Подпалваш задника на последния от тях с мощен ритник и доволно потриваш ръце.

Задачата е изпълнена! **Мини на 87.**



54.

Върколакът се хвърля към теб с мощен скок и те поваля върху покрития с камънак покрив. Опитваш да се защитиш, но усилията ти са напразни. Чудовищните челюсти се сключват около врата ти. Последната ти мисъл може да послужи като мото на следващия, дръзнал да се занимава с върколака: „Тука пушка си трябва!". КРАЙ!

55.

Намираш се пред открехнатата врата на кухнята.

Ще влезеш с ритник – **на 59**, или тихо – **на 52.**

56.

Информацията за караконджулите в интернет и библиотеката е обширна и противоречива. Най-вече заради липсата на единно мнение кое точно същество е „караконджул" и какви са неговите еквиваленти в другите култури. В крайна сметка приемаш, че караконджулът е нощно, пакостливо създание, по-скоро зъл дух, отколкото биологично същество. За външния му вид също има различни мнения, но повечето автори посочват, че караконджулите са покрити с козина или изглеждат сякаш „са изградени от стари парцали", имат едно око и голяма уста със

здрава захапка. Пъргави са и обичат да яхват своите жертви, за да им се подиграват.

Имайки всичко това предвид, можеш да се въоръжиш **на 66**, преди да погнеш съществото. В случай че се чувстваш готов за подвизи, **мини на 50.**

57.

Хвърляш се към стената, за да затиснеш изчадието, но то пъргаво отскача от темето ти, в резултат на което трясваш главата си в стената. Караконджулът се изхилва победоносно и припва по стълбите към долния етаж. Надигаш се, стенейки. Момиченцето се превива от смях. Заканваш му се с пръст и слизаш след гадината, която за сега печели по точки. Долу всичко е утихнало, но привидното спокойствие не може да те заблуди. Това е затишие пред буря!

Запиши кодова дума „лакърдия" и 1 т. Травми! **Мини на 6.**

58.

Получаваш цели 600 лева за успешното изпълнение на задачата. Запиши парите и кодова дума „тала". **Мини на 60.**

59.

Отваряш с ритник вратата на кухнята и нахълтваш вътре. На оскъдната светлина, идваща от вътрешността на хладилника, различаваш силуета на караконджул, стискащ парче месо в уста. Съществото те изглежда опулено и по начин, който предполага ей сега да стори нещо лошо. Трябва да си бърз и смел!

Стреляш по него с пушка или пистолет – **на 64.**

Стреляш с БЕП – **на 74.**

Ще го заловиш с голи ръце – **на 82.**

60.

Ако имаш кодовите думи „кара" и „тала", **мини на 7.**

Ако нямаш „кара", **мини на 51.**

Ако все още не си се сдобил с „тала", **мини на 61.**

61.

– Ето какво е останало от вчера – започва да ти се оплаква още от вратата човекът, пострадал от таласъмите – кльощав, застаряващ жител

на крайните квартали. Къщата му е в състояние, което бабите навремето наричаха „дармадан".

– Цяла нощ се гониха, пиха, пяха. Опустошили са целия първи етаж.

– Вие спите на втория?

– Да.

– Не опитахте ли да ги изгоните?

– Че как? Ще ме хванат и ще ме набият, без да им мигне окото! И после нито можеш да ги съдиш, нито нищо!

– Добре, господине. Поемам задачата. Тия таласъми търсят храна и удоволствия, но след моята намеса, ще трябва да ги търсят другаде.

Мини на 98.

62.

Слагаш противогаза и хвърляш бомбата в средата на помещението. Таласъмите мигом се изнасят с писъци и ругатни на уста. Не можеш да подушиш миризмата, която ги изгони, но едва ли трябва да съжаляваш за това. Победата е твоя!

Отбележи, че си изразходвал една бомба. Ако все още нямаш кодовата дума „хълцук" – запиши я! В случай че това е станало в кухнята, запиши кодова дума „резил" и **мини на 53.** В противен случай **мини на 94.**

63.

...се сблъсква със струящата от дома му миризма.

– Какво е това, по дяволите! – изкрещява той, запушил старателно носа си.

– Не може да е чак толкова лошо – казваш недоверчиво и си сваляш противогаза.

Грешиш! Много по-лошо е. Миризмата е нещо средно между развалени яйца, разложена риба и малинов сироп.

– Е, скоро ще се измирише – оправдаваш се.

На следващия ден става ясно, че подлият клиент е изпратил жалба до кмета, с всички произтичащи от това неприятни последствия. Запиши 1 точка в графа „Кмет" и **мини на 22.**

64.

Гръмваш по хладилника. Той избухва. Из останките му изпълзява караконджулът, целият обхванат от пламъци, прави няколко крачки, държейки се за сърцето, и се строполява с думите:

– И ти ли Бруте, сине мой!?

Бързо изчистваш това, което е останало от съществото, преди обитателите на дома да се изсипят в кухнята, за да проверят какво става. Идва само дежурната детегледачка, но и тя се оказва достатъчна, за да ти развали настроението. Възрастната жена се хваща за главата при вида на димящия хладилник и започва да те нарежда.

На следващия ден получаваш порицание и от директорката, която заявява, че непременно ще подаде оплакване до началника ти (това как да е!) и до кмета на града. Като венец на всичко ти плаща само 500 лева. Запиши ги в Дневника, както и 2 точки в графа „Кмет" и кодови думи „кара" и „золум". **Мини на 60.**

65.

Таласъмите оказват известна съпротива и ти нанасят две-три леки телесни повреди. *Запиши си 1 точка „Травми"!* В случай че битката се е разразила в кухнята, запиши кодова дума „резил" и **мини на 53.** В противен случай **мини на 94.**

66.

В магазина за оръжие се продават следните предмети:

1. Бейзболна бухалка. Оръжие за ръкопашен бой. Не е препоръчително да се използва срещу по-силен противник – вампир или върколак. Цена: 50 лв.

2. Шокър. Малко устройство, поразяващо противниците с електрически заряд, който предизвиква припадъци, гърчове, изпускане по малка нужда и понякога смърт. Действа само на близко разстояние. Цена: 100 лв.

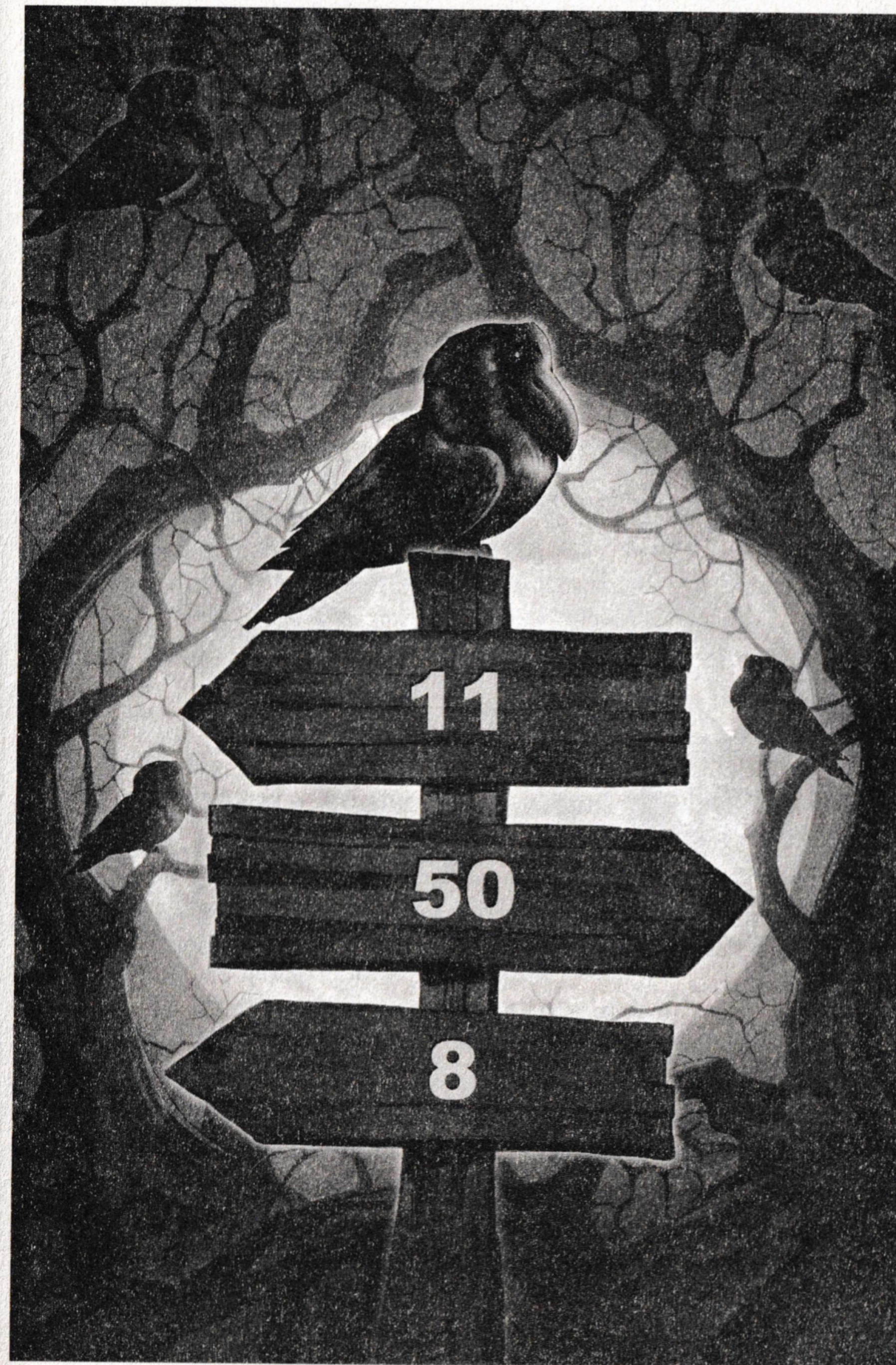
3. Посребрен нож. Среброто е „молекулярна отрова" за някои свръхестествени същества, но дори това да не е вярно, пак можеш да наръгаш някого с двадесет сантиметровото стоманено острие. 100 лв.

4. Пистолет. 200 лв.

5. Пушка помпа. Мощно оръжие. 300 лв. на старо.

6. БЕП „Рьорих" – биоенергийна пушка. Единственото оръжие, използващо магически източници на енергия (зле проучени, но ефективни). Не е известно как точно действа, но генерира изключително мощен заряд, който „може да спре и танк" по думите на продавача. 400 лв. на старо.

7. Бомба против таласъми. Използва се еднократно. При



взривяването си изпуска ужасна воня, която би прогонила всеки таласъм. За да я използваш, ти трябва противогаз. Всяка бомба (няма да ти трябват повече от три) струва 50 лв.

8. Противогаз – 50 лв.

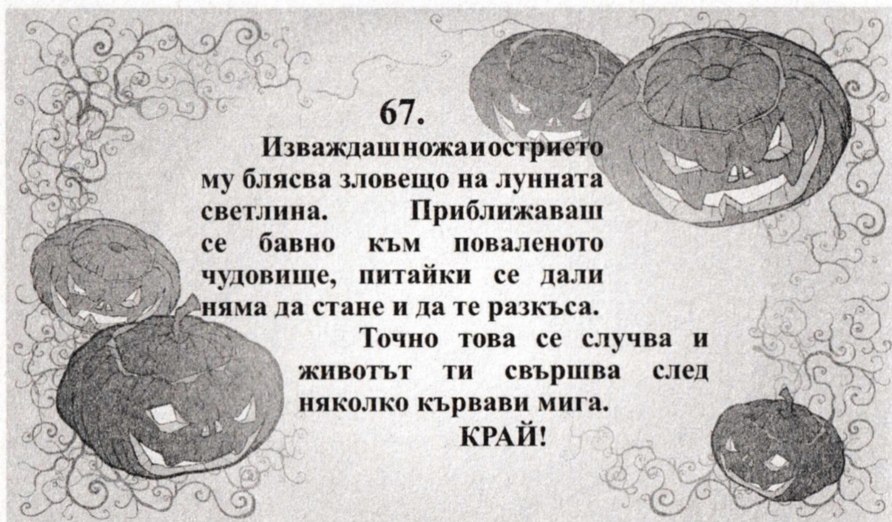
Купи каквото си поискаш. Можеш да носиш повече от едно оръжие. Разбира се, може да минеш тънко и да се справиш без оръжие, с двете си голи ръце. В такъв случай не купувай нищо и си понеси последствията. Сега виж къде трябва да продължиш:

Ловиш вампир – **мини на 11.**

Преследваш караконджули – **мини на 50.**

Разправяш се с таласъми – **мини на 8.**

Ако случаят е друг, **мини на 24.**



67.

Изваждаш ножа и острието му блясва зловещо на лунната светлина. Приближаваш се бавно към поваленото чудовище, питайки се дали няма да стане и да те разкъса. Точно това се случва и животът ти свършва след няколко кървави мига.

КРАЙ!

68.

Застрелваш караконджула право в сърцето. Той невярващо изглежда дупката, зейнала в парцаливия му корем, и пада от гърба ти. Мътните му очи се впиват в теб, а от устата му излиза гробовно хъхрене:

– Светлина, повече светлина! – И издъхва.

Всичко това се развива пред очите на петгодишно момиченце, което се разпищява ужасено и побягва в спалнята, при другите деца. Настава суматоха. Малчуганите опитват да те линчуват и от справедливо наказание те спасява само дежурната детегледачка, която ги разгонва с викове и закани.

На другия ден получаваш превод за 500 лева от детския дом, но и укор, че си нанесъл тежка травма на крехката детска психика. Отрази печалбата в Дневника. Запиши кодови думи „кара”, „золум” и „йок”. **Мини на 60.**

69.

Застрелваш караконджула право в сърцето. Той се втренчва за секунда в дупката, зейнала на гърдите му, и пада тежко назад върху въглищата, без да издаде и звук. Бавно вдигаш дулото на оръжието към лицето си и духваш точещата се от него струйка дим. Чиста работа! На другия ден получаваш банков превод от детския дом и похвала, че си се справил без много шум. Приемаш и двете с благодарност.

Отбележи, че си гушнал 600 лева. Запиши кодови думи „золум” и „кара”. **Мини на 60.**

70.

Победата се оказва пирова. Цар Пир победил римляните при Аскулум, но дал толкова много жертви, че съкрушено рекъл: „Още една такава победа и с нас е свършено”. И ти така: още една такава победа и ще свършиш в болница.

Запиши 2 т. Травми! Ако битката се е разразила в кухнята, запиши кодова дума „резил” и **мини на 53.** Ако не – **на 94.**

71.

Следва тест за подлост:

1. Сестра ти винаги изяжда и твоите бонбони.

а) ще ги скриеш

б) ще поставиш в тях нещо лютиво

в) ще ѝ натопиш четката за зъби в сок от лук

2. Брат ти те дразни.

а) набиваш го

б) сменяш му паролата на пощата

в) пращаш обидни съобщения на всичките му приятели от негово име

3. На нож си с всички вкъщи.

а) ще избягаш

б) ще се заключиш в тоалетната цял ден

в) ще подпалиш къщата

4. Учителката е зла.
   а) бягаш от часовете
   б) съобщаваш за „бомба" в училище
   в) намазваш стола и с лепило
5. Тормозят те в училище.
   а) изказваш ги на учителката
   б) разпространяваш унизителни слухове в интернет
   в) плащаш на някой да ги сплаши

Отговорите ще намериш **на 16.**

72.

Караконджулът те оглежда подозрително и се изнася от помещението с пъргави подскоци. Дяволите да го вземат! Изпусна го! Кой знае къде ще се скрие сега.

Запиши кодова дума „карък" и **мини на 6.**

73.

Качваш се пред вратата на спалнята, където те чака изненада. В коридора стои симпатично, луничаво момиченце на около пет годинки, чиито големи, невинни очи се вперват право в теб. Въпреки ранната възраст на детето и приятния му външен вид ситуацията ти изглежда повече от зловеща.

– Здрасти! – казваш намусено. – Ти пък откъде се взе?!

Момиченцето продължава да те зяпа.

– Какво? – питаш озадачен.

Втренченият му поглед те кара да се чувстваш неудобно. Тогава разбираш, че детето не гледа теб, а нещо над главата ти. „Нещото" пада върху теб, обкрачва рамената ти и те сграбчва за косата, крещейки като полудяло:

– Ихааааа! На конете, момчета!

Чуваш и изстрели, които караконджула сполучливо имитира с парцаливата си уста. Към тях се прибавя и злорадият, звънлив смях на момиченцето. Трябва да отвърнеш на удара!

Притискаш съществото към стената – **на 57.**

Сграбчваш го с ръце – **на 81.**

Удряш го с бухалка или нож (ако си носиш такива) – **на 77.**

Използваш шокър, пистолет или помпа (ако имаш) – **на 68.**

Не му се церемониш много и го гръмваш с БЕП – **на 78.**

74.

Стреляш по хладилника... с биоенергийна пушка, която може да спре и танк. Експлозията, която последва, те залепя за стената. Детският дом бива обхванат от буйни пламъци. За щастие всичко се разминава без жертви. За отрицателно време пристига най-чевръстата пожарна команда във Варна, извежда децата в безопасност и потушава пожара. Подир това идват полицаите и директорката на дома, която ти вдига луд скандал.

Малко се учудваш, когато на следващия ден все пак ти плаща 400 лева. Запиши този приход, 4 точки в графа „Кмет", както и кодови думи „кара" и „излагация". **Мини на 60.**

75.

Опиянен от победата, продължаваш да стреляш с мощното си оръжие! От тялото на върколака остават само кръв, карантия и обгорени парчета плът, които и най-могъщата магия не може да регенерира. Доволен от постигнатото, духваш в дулото на биоенергийната пушка и я окачаш на гърба си. Обръщаш се, за да слезеш от проклетия покрив. Чува се пропукване. Спираш. Пропукването се повтаря. Измъчван от лошо предчувствие, хвърляш предпазлив поглед през рамо. Пропукването се превръща в грохот и част от покрива пропада. На мястото, където е лежал върколакът, зейва огромна дупка.

– Мамка му!

Напълно си сигурен, че още утре госпожа Кокаланова ще подаде жалба до кмета. Запиши 2 точки в графа „Кмет"! Имаш ли кодовата дума „ъгъл"? Да – **мини на 111.** Не – **на 86.**

76.

Накратко (понеже сценката е подчертано грозна) разстрелваш зяпналите гардове. Пътят към горните етажи на къщата е чист. Запиши кодова дума „ъгъл" и **мини на 97.**

77.

Започваш ръкопашна схватка с възседналия те караконджул. Явно гледката е особено смешна, защото малкото момиче се залива от смях през цялото време. Привлечени от шума, останалите деца се събуждат и се включват в забавата, викайки за караконджула (зверчета недни!).

Съществото те ръчка, дърпа и скубе, но в крайна сметка го

побеждаваш. С няколко подли удара го сваляш на пода и го принуждаваш да скочи през прозореца, сподирено от нестроен хор разочаровани детски гласчета.

На другия ден караконджулът не се появява и от детския дом ти заплащат дължимите 550 лева, които приемаш с благодарност. Отрази печалбата в Дневника. Ако си използвал бухалка, запиши 1 точка в графа „Травми", за нож – 1 точка в графа „Грешки"! Запиши кодова дума „кара" и **мини на 60.**

78.

Стреляш с БЕП – оръжие, способно да спре танк, на пет сантиметра от собствената си глава? (Дълъг обвинителен поглед.) Остави кръвта от ушите и обгорената коса! Грозната сцена се разиграва пред очите на невинно петгодишно момиченце, което се разпищява истерично и хуква обратно в спалнята, при останалите деца. Настава суматоха. Малчуганите опитват да те линчуват, въпреки, че и без тяхна помощ си се наказал достатъчно. От справедливата разправа те спасява само дежурната детегледачка.

На другия ден получаваш превод за 500 лева от детския дом, но и укор, че си повлиял отрицателно на психиката на децата. Отрази печалбата в Дневника. Запиши 4 т. „Травми", както и кодови думи „излагация", „йок" и „кара". **Мини на 60.**

79.

Мощният залп на оръжието разпилява караконджула по отсрещната стена. Така и не успяваш да се зарадваш на бързата си победа, защото вече търчиш да търсиш пожарогасител, като едновременно набираш 112 на мобилния. Изстрелът е подпалил въглищата! Скоро цялата маза бива обхваната от буйни, игриви пламъци. За щастие всичко се разминава с идването на пожарната и полицията. Фонд „Борба с окултните безредици" ще покрие щетите, но това не е повод за радост, защото следващите две седмици кметът ще тормози г-н Господинов със заплахи за вдигане на таксите.

Като венец на всичко от детския дом ти плащат само 500 лева. Отрази печалбата в Дневника, запиши 3 точки в графа „Кмет" и кодови думи „йок" и „кара". **Мини на 60.**

80.

Във всекидневната пиянстват три таласъма. Един от тях го играе DJ – държи до ухото си масивни слушалки, чийто кабел не е включен никъде и бута нещо по уредбата на бедния ти клиент. Наоколо са пръснати дискове на Андреа и Ивана. Останалите надигат тежки чаши, пеят в съпровод с музиката и се олюляват, подвластни на алкохола. Запиши кодова дума „чакъл" и избери:

Набиваш всички (избери с какво, ако си въоръжен) – **на 93.**

Изпозастрелваш ги (ако имаш огнестрелно оръжие) – **на 26.**

Хвърляш бомба (ако разполагаш с такава) – **на 62.**

81.

Сграбчваш караконджула с двете си ръце. Все едно да сграбчиш топка парцали... въоръжена с остри зъби! Изпищяваш и изтръгваш ръката си от устата на съществото. Раните са неприятни – с тия зъби караконджулът яде въглища!

Запиши 1 точка в графа „Травми"!

Облягаш се рязко на стената – **на 57.**

Удряш караконджула с бухалка или нож (ако имаш) – **77.**

Използваш шокър, пистолет или помпа (ако си носиш) – **68.**

Гръмваш гадината с БЕП – **78.**

82.

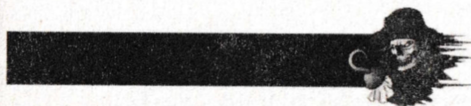
Хвърляш се към съществото, но караконджулът се оказва изключително пъргав. Започва бясно да скача из стаята и удостоява с противен кикот несръчните ти опити да го хванеш. След малко му омръзва да си играе с теб, прескача те и се измъква през вратата на кухнята. Изтърва го! Кой знае къде ще се дене сега? Запиши кодова дума „мазало" и **мини на 6.**

83.

Можеш да застреляш пазачите (ако имаш с какво) – **на 76.**

Да ги заплашиш с оръжие (ако разполагаш с такова) – **113.**

Или да ги набиеш (избери с какво, но без нож) – **107.**



84.

Върколакът се хвърля към теб с чудовищен скок. Изстрелът го посреща във въздуха и отваря кървава рана в гърдите му. Звярът изквичава жално и отхвърча назад. Какво ще направиш?

Презареждаш и продължаваш да стреляш – **на 114.**

Довършваш го със сребърен нож – **на 67.**

85.

Светваш лампите и сеококорваш. Пред теб стои ниско, прегърбено същество, направено сякаш от парцали. То тъкмо поднася към устата си шепа апетитно изглеждащи въглища.

Моментът е идеален!

Ще го гръмнеш с пистолет – **на 69.**

Ще го гръмнеш с пушка или БЕП – **на 79.**

Не искаш да го застреляш (или нямаш с какво) – **на 72.**

86.

Триумфално излизаш от къщата. Отпред те чакат цял взвод полицаи, множество разтревожени граждани, тумба журналисти и самият г-н Панчев.

– Браво, млади момко! Справихте се чудесно! – поздравява те той и понечва да те прегърне.

Спираш го с красноречив жест. Светкавиците на многобройните фотоапарати те заслепяват. Нямаш настроение за любезничене след кървавата сцена, нито ти се раздават интервюта. Молиш клиента по-скоро да ти заплати дължимото, пък после ще мислиш как да се измъкнеш от вниманието на медиите и тълпата.

Имаш ли кодовата дума „помощ" – **на 103**, или не – **на 105?**

87.

След вихрената ти атака таласъмите повече няма да припарят до този дом.

– Заповядайте вкъщи, господине! – извикваш на клиента. – Няма опасност.

Мъжът притеснено пристъпя от крак на крак.

– Сигурен ли сте?

– Напълно!

Той се приближава и...

Имаш ли кодовата дума „хълцук" – **на 63**, или не – **на 22**?

88.

Приближаваш се и забиваш ножа до дръжката в главата на чудовището. Очите му угасват. Последното, което виждаш в тях, е благодарност. Спаси го от мъките на смъртното му тяло.

Имаш ли кодовата дума „ъгъл"? Да – **на 111**. Не – **на 86.**

89.

За да хванеш съществото, трябва първо да го достигнеш.

Хвърляш се към него с мощен скок – **на 14.**

Отказваш се от идеята и решаваш да го гърмиш с пушка или пистолет – **на 64**, или БЕП – **на 74.**

Чакаш вдъхновение – **на 71.**

90.

– Добър вечер, господине! – поздравяваш мъжа.

Той те удостоява с подозрителен поглед и пита:

– Познаваме ли се?

– Не. Казвам се Даниел – объркваш се за момент. – А вие?

– Мирко – представя се той предпазливо.

– Какво правите навън по това време? Не знаете ли, че наоколо броди върколак?

– Знам, ама... – той внезапно се оживява. – Човек трябва да си изкарва прехраната, господин Даниел. Лоши станаха времената. Сега съм се запътил… Познай къде! Познай де! Не можеш. Аз ще ти кажа. При Кокаланови отивам.

– Поканен си? – поглеждаш го смаяно.

Зле поддържаните дрехи и мазната му коса не предполагат да е канен на снобски прием, но кой знае – може да е някой ексцентричен артист или художник.

– Не, бе! Как ще съм поканен? – засмива се мъжът. – Ще се промъкна през мазето, ще чопна това-онова и ще си ходя. Пък ония идиоти нека се забавляват горе. И аз трябва нещо да ям, нали? И да ти кажа, господин Даниел, върколакът е Божие наказание за богаташите. Затуй тука вилнее. Мене няма да ме закачи, знам аз. Какво ще иска от бедния скитник. Кожа и кости! Дай му на него сочно месце, мазничко да има!

Що за смахнат тип! Дали това не е самият върколак? Не трябва ли да го нападнеш и убиеш? От друга страна, ако се окаже обикновен

скитник, може да загазиш яко. Сбогуваш се с Мирко и той се вмъква в една тъмна уличка покрай къщата на Кокаланови. Запиши кодова дума „щука" и **мини на 112.**

91.

Имаш ли кодовата дума „резил" – **на 23**, или не – **на 58**?

92.

Слагаш ръка на устата си, за да сподавиш злорадия си кикот, на който и караконджула би завидял. Тихичко се приближаваш до хладилника и бутваш тежката врата. Съществото изпищява изненадано и попада в капан между хладилните рафтове, в компанията на обилно количество сирене, чисто масло и салам „Закуска". Облягаш се на вратата, за да не може съществото да изскочи на свобода, и запушваш уши, защото откъм хладилника се разнася невероятен рев.



След по-малко от минута децата и дежурната гледачка изпълват кухнята с глъч. Малчуганите жално те молят да пуснеш караконджула. Опъваш се известно време, но накрая не устояваш на молбите им. Измръзнало като бройлерче във фризер, съществото се измъква от своя леден затвор, оплезва ти се обидено и скача през прозореца. Едва ли ще безпокои детския дом в скоро време.

Браво! Справи се отлично със задачата! Печелиш 600 лева. Запиши кодова дума „кара" и **мини на 60.**

93.

Започваш ръкопашна схватка с неравностоен противник, който умее да дращи и хапе лошо. Отнасяш известно количество бой, преди да прогониш таласъмите от помещението с ритници, крошета и ъперкъти.

(Ако боят се е разиграва в кухнята, запиши кодова дума „резил".)

Виж какво оръжие използваш и хвърли зар.

Бухалка: при 1, 2, 3 или 4 **мини на 42**; при 5 или 6 – **на 65.**

Шокър: при 1, 2, 3 или 4 **мини на 65**; при 5 или 6 – **на 70.**

Нож: при 1 или 2 **мини на 65**; при 3, 4 , 5 или 6 – **на 70.**

Ако си се бил с голи ръце, **мини на 70.**

94.

Избери следващата си цел:

Мазата (ако нямаш кодовата дума „шикалки") – **на 101.**

Всекидневната (ако нямаш кодовата дума „чакъл") – **на 80.**

Кухнята (ако нямаш кодовата дума „цирк") – **на 48.**

Ако имаш и трите кодови думи, **мини на 87.**

95.

Правиш няколко крачки в тъмното и се спъваш в нещо, което неприятно издрънчава при срещата с крака ти. Викът, който надаваш при падането, се смесва с нечие злорадо хихикане. Изправяш се и светваш лампите. Караконджулът е бил тук, но ти го изпусна по много глупав начин. Кой знае къде ще се скрие сега!

Запиши кодова дума „карък" и 1 т. "Травми". **Мини на 6.**

96.

Собственикът влиза в къщата и зяпва:

– Какво е това? – започва да крещи той.

Втурваш се след него, разтревожен да не си пропуснал някой таласъм. Нищо не си пропуснал! За сметка на това си оставил разрушения като за цяло ято библейски скакалци (от ония, що опустошили Египет по Мойсеево време). Клиентът вдига лют скандал, иска обяснение, заплашва с жалби и съд. Всичко, с което разполагаш насреща е невинно повдигане на рамене и неловка усмивка.

Запиши 2 точки в графа „Кмет"! **Мини на 91.**

97.

Без големи затруднения намираш залата за приеми. Трябва само да следиш откъде долитат виковете, които предизвиква кървавия труп с отхапана глава, проснат върху скъпия килим на домакините. Помещението е пълно с уплашени мъже и жени. Даже охраната е в паника.

– Какво става тук? – питаш един от униформените гардове.

Мъжът е неадекватен – гледа тъпо, маха неразбиращо ръце и клати глава.

– КАКВО СТАВА ТУК, ПО ДЯВОЛИТЕ! – изкрещяваш.

– Излезе от тавана – обажда се една разплакана възрастна жена с кръв по скъпата вечерна рокля. Познаваш в нейно лице домакинята Кокаланова – известна актриса във Варна. – Грабна г-н Филипов и го вдигна нагоре, след това той... той падна... – жената избухва в сълзи.

Поглеждаш нагоре. В окачения таван зее тъмен, квадратен отвор, от където се е спуснал върколакът.

– Госпожо, госпожо, чуйте ме! – хващаш я за раменете. – Знаете ли как се е качил горе, над окачения таван?

– Има стара вентилация, която отдавна не работи. Заради нея сложихме тия тавани...

– Накъде води вентилацията?

– Към покрива. Но сме я заградили с решетки.

„Решетки! Върколакът ги е счупил все едно са солети!"

– Как се стига до покрива? – питаш решително.

Мини на 110.

98.

До вечерта и новата поява на таласъмите остават няколко часа, така че се връщаш в офиса и се заравяш в Интернет, за да научиш повече за тяхното проклето племе.

Става ясно, че гадините вързлуват на групи от десет до двадесет екземпляра. Глутниците им се предвождат от опитен, възрастен екземпляр, който координира действията на останалите. Ако той бъде убит, другите ще се разбягат. Таласъмите обичат да пият алкохол, да слушат игрива музика и да се веселят. Пиршествата им често нарушават спокойствието на хората, което е станало причина за бързото им попадане на страниците на Червената книга. Екологичните организации следят за всякакви антиталасъмски прояви.

В 19:00 часа вече си привършил със събирането на информация и се отправяш към къщата на клиента.

Пътьом можеш да се въоръжиш (**на 66**) или направо да подпукаш таласъмите с наличното си въоръжение – **на 8.**

99.

Ровиш два часа в Интеренет, после в библиотеката на АЛВ, отбиваш се и в градската библиотека, но не намираш нищо, което

вече да не знаеш. Научно описание на трансформацията, изследвания върху влиянието на лунната светлина върху метаболизма на клетките, епидемиологични проучвания върху ликантропията и старите глупости за среброто, което убивало върколаците безотказно. Последното е огромна заблуда, пратила в гроба не един служител на АЛВ. Окажеш ли се очи в очи с върколак, въоръжен единствено със сребърен нож – спукана ти е работата! Среброто действа, но твърде бавно – можеш да наръгаш звяра и той действително да умре, но чак след час. През това време ще е напълно боеспособен. Върколаците са безсмъртни. Не остаряват, възстановяват се и от най-тежките рани и дори разкъсани на парчета могат да се регенерират. Може да ги унищожи по-тежка експлозия, огънят също помага.

Предвид последната информация може да се въоръжиш допълнително **на 66.** След това **премини на 24.**

100.

Това беше края на играта в същинската ѝ форма. Сега трябва да определиш колко добре си се справил. Като за начало, да видим колко подли удара на съдбата си понесъл. Виж точките в графа „Травми". Ако играеш за първи път, трябва да имаш по-малко от 7. Ако играеш за втори и т. н. пъти, те не трябва да надвишават 4. Изпълняваш ли условието? Да – **124.** Не – **108.**

101.

Разбиваш с крак прозорчето на мазата и скачаш вътре, готов за бой. Там, възседнали бъчва с вино, седят трима таласъми и люлеейки се, пеят песни за душата. Нито един не изглежда като да е "опитен, възрастен екземпляр".

Запиши кодова дума „шикалки" и...

Хвърляш бомба (ако разполагаш с такава) – **на 62.**

Застрелваш всички (ако имаш огнестрелно оръжие) – **на 26.**

Набиваш ги (избери с какво, ако си въоръжен) – **на 93.**

102.

След минута пристигат и служителите на реда – петима пребледнели полицаи с готови за стрелба пистолети.

– Сребро! Някой има ли нещо сребърно?! – посрещаш ги. – Бързо!

– Сребро? За какво Ви е?

По тялото на върколака вече пълзят повлекла гранулационна тъкан, който започват да лекуват раните му.

– Бързо!!!

– Имам сребърен кръст... – сочи към врата си едно от ченгетата.

– Давай го!

Онзи прави несръчен опит да свали верижката, който те изкарва от нерви. Сграбчваш го за яката и откъсваш малкото кръстче.

– Хей!

Нямаш време да му обясняваш. Хвърляш се към чудовището, чиито лапи правят неуспешен конвулсивен опит да те сграбчат. Регенерацията му върви с пълна сила! Прицелваш се и с всичка сила забиваш кръстчето докрай в окото на върколака. Тялото на звяра се сгърчва няколко пъти и замира. Този път – завинаги.

– Молекулярна отрова, мой човек – обясняваш на ченгето и го потупваш по рамото.

Запиши кодова дума „помощ" и виж дали имаш кодовата дума „ъгъл". Имаш я – **мини на 111.** Или не – **на 86.**

103.

Преброяваш банкнотите, която ти подава г-н Панчев. С изненада отбелязваш, че са ти платени едва деветстотин лева, вместо обещаните хиляда. Съобщаваш това на клиента, без да криеш раздразнението си.

– Но Вие не се справихте сам! – отдръпва се възмутено той. – Помогнаха Ви полицаите. Нали, лейтенант?

Отказваш се да спориш с полицая, който твърдо застава на страната на богатия господин и си тръгваш, мърморейки. Не всичко е пари! Печелиш 900 лева. **Мини на 100.**

104.

Върколакът се хвърля към теб с чудовищен скок. Изстрелът на биоенергийната пушка го посреща във въздуха. Избърсваш кръвта от очите си и оглеждаш покрива. Чудовището е разкъсано, обезобразено, безпомощно. И все пак живо! Болката, която изпитва, е ужасяваща. Уви, такава е цената на безсмъртието... Какво ще направиш?

Ще го довършиш със сребърен нож (ако имаш такъв) – **88.**

Ще постреляш още малко – **на 75.**

Ще чакаш – **на 102.**

105.

Прибираш пачката, сбогуваш се с насъбралите се хора и си тръгваш възможно най-бързо, отрязвайки няколко опита да бъдеш спрян за интервю. След като се отдалечаваш от тълпата забавяш крачка и потегляш към дома, унесен в мисли. Вятърът е студен, завалява лек дъждец, а някъде далеч се чува вой на бездомно куче. Или чудовище? Усмихваш се на бледата луна, чието лице наднича иззад облаците. Не, няма да си викнеш такси. Ще вървиш самичък по пустите улици. Току-що си победил истински върколак – едва ли нещо може да те уплаши.

Печелиш 1000 лв. Запиши ги и **мини на 100.**

106.

Бавно се стъмнява. Пълната луна се показва измежду гъстите облаци, напомняйки ти какво си тръгнал да преследваш. Настъпващата зима напомня за себе си с леден вятър, който те кара да се увиеш по плътно в униформеното си яке.

Улиците опустяват. Луташ се из квартала, следиш за нещо подозрително, светиш с фенерче из тъмните ъгълчета. На два пъти притичващи черни котки ти изкарват акъла. Бавно започваш да осъзнаваш, че изобщо нямаш идея как трябва да постъпиш, за да заловиш върколака. Малко преди полунощ стигаш до къщата на Кокаланови. Приемът върви с пълна сила под звуците на неостаряващите стари шлагери.

– „Аз съм Гошо Хубавеца..." – започваш да си припяваш, но млъкваш, щом забелязваш самотния мъж, който се задава насреща ти.

Ще го заговориш ли – **на 90**, или не – **на 109**?

107.

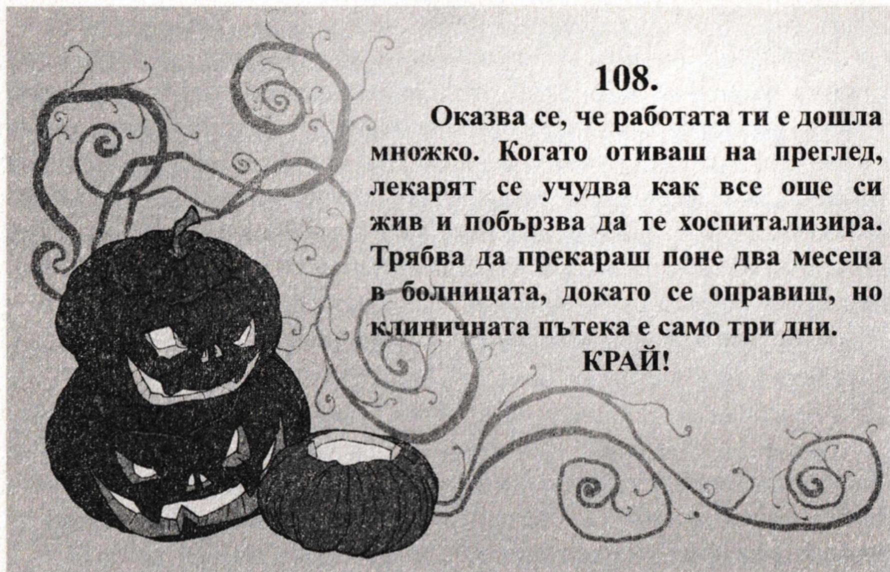
Нахвърляш се върху пазачите. Може да са професионални гардове, но и ти не си вчерашен! Схватката е тежка, но благодарение на фактора изненада, юмруците и коравата си глава успяваш да победиш. Пътят към горните етажи на къщата е открит.

С какво оръжие си се бил? С шокър: не понасяш щети.

С бухалка: отнасяш няколко юмрука. *Запиши 2 т. Травми!*

С голи ръце: отнасяш доста пердах. *Запиши 4 т. Травми!*

Ножът е неприложим в случая, тъй като не искаш да убиеш някого по погрешка! Отбележи пораженията и **мини на 97.**



108.

Оказва се, че работата ти е дошла множко. Когато отиваш на преглед, лекарят се учудва как все още си жив и побързва да те хоспитализира. Трябва да прекараш поне два месеца в болницата, докато се оправиш, но клиничната пътека е само три дни.

КРАЙ!

109.

Подминаваш човека и го проследяваш с поглед докато се шмугва в една тъмна уличка. Повдигаш рамене и продължаваш пътя си. **Мини на 112.**

110.

Излизаш на покрива на сградата и потреперваш от ледения вятър. После потреперваш и от страх, защото зърваш върколака – получовек, полувълк, покрит с кафява сплъстена козина, под която играят огромни мускули. Облечен е в остатъците от разкъсаните си панталони. Чудовището наостря уши и вдига муцуна от оглозгания човешки череп, който държи в лапите си. „Г-н Филипов", досещаш се. Жълтите очи на звяра опитват да те парализират със зловещия си взор. Ти си неговата нова цел. Вълчите му инстинкти, взели връх над разума под действието на лунните лъчи, ще тласкат могъщото тяло само към едно – твоята смърт. Изключително важно е как си въоръжен!

С пушка помпа – **на 84**, с БЕП – **104**, с друго – **54.**

111.

Излизаш от сградата и още преди да си направил две крачки, около китките ти щракват белезници. Ще прекараш остатъка от живота

си в затвора, задето застреля гардовете на входа. Не мога сериозно да повярвам, че си сторил подобно нещо! Дано четеш този епизод само от любопитство. КРАЙ!

112.

Докато се чудиш какво да правиш, музиката, долитаща от Кокалановата къща секва насред „Бели хризантеми ще кичат моя гроб". На нейно място избухват писъци, викове и ридания. Там горе става нещо и си почти сигурен кой го е предизвикал.

Без забавяне се втурваш към къщата и влетяваш през отворената входна врата. Нещо сграбчва яката на униформата ти и те дръпва назад със страшна сила. Изпищяваш ужасен и...

– Поканата Ви, моля!

Двете яки момчета, охраняващи входа, изобщо не си поплюват.

– Нямам покана – обясняваш задъхано. – Аз съм от АЛВ. Върколакът е горе!

– Горе бил, а? От улицата ли го надуши?

– Не чувате ли? Там става нещо! – виковете откъм горния етаж изобщо не са стихнали.

– Момчетата се качиха да проверят – обяснява по-мускулестият от двамата. – Теб не те знам к'ъв си. Може ти да си върколак! Хайде, чупката!

В случай че имаш кодова дума „щука", **мини на 47.** Иначе ще се наложи да си пробиеш път с бой – **на 83.**

113.

Показваш им оръжието си. Гардовете вдигат рамене и ти показват своите пистолети, скрити в дискретни кобури под официалните им дрехи.

–И к'во? – казва с насмешка по-едрият от двамата. – Ще вземеш да ни гръмнеш ли?

Ако отговорът е „да", **мини на 76.** Иначе те чака ръкопашен бой – **на 107** (избери с какво ще се биеш, но не нож).

114.

Макар и ранен, върколакът без забавяне скача на крака. Едва успяваш да презаредиш – лапата на съществото те помита с такава сила, че се претъркулваш два пъти по покрива. Пушката изхвърчава на

метър от теб. Върколакът изръмжава и се хвърля отгоре ти. Отчаяно се протягаш към оръжието. Чудовището посяга да те обезглави с вълчите си челюсти. Пъхваш цевта между двата реда зловещи зъби и натискаш спусъка. Върколакът се строполява на покрива с раздробен череп. Лапите му конвулсивно потръпват. От раните му блика черна, димяща кръв... Запиши една точка в графа „Травми". А сега?

Продължаваш да стреляш, докато спре да мърда – на **116.**

Време е за сребърен нож (ако имаш такъв) – **на 67.**

115.

Гръмваш с пистолета, което успява да забави връхлитащия вампир достатъчно, за да отскочиш от пътя му. Кръвопиецът те удяр с ръка и те събаря на пода, миг след което скача отгоре ти, готов да те захапе за врата. Стреляш три пъти от упор, преди чудовището да отпусне захвата си. После се налага да постреляш още малко, за да го убиеш.

– Умря ли? – Г-жа Петрова се подава изпод завивката, където се е скрила. Смелият ѝ съпруг е припаднал до нея.

– Мъртво е... – Изтриваш кръвта от лицето си. – Да се радваме, че не е някой по-стар и могъщ вампир. Иначе не ми се мисли.

Макар и трудно извоюван, успехът си е успех. На другия ден получаваш първата си голяма премия. Тя възлиза на 300 лева, ако имаш кодовата дума „пак", и на 350, ако я нямаш. Запиши 1 точка „Травми" и кодова дума „вам". **Мини на 5.**

116.

Продължаваш да стреляш, докато става трудно да различаваш очертанията на върколака от опръсканията с кръв и карантия покрив. Въпреки усилията ти чудовището е още живо и изпитва силни болки. Уви, такава е цената на безсмъртието.

В случай че имаш посребрен нож – **на 88.**

Иначе – **мини на 102.**

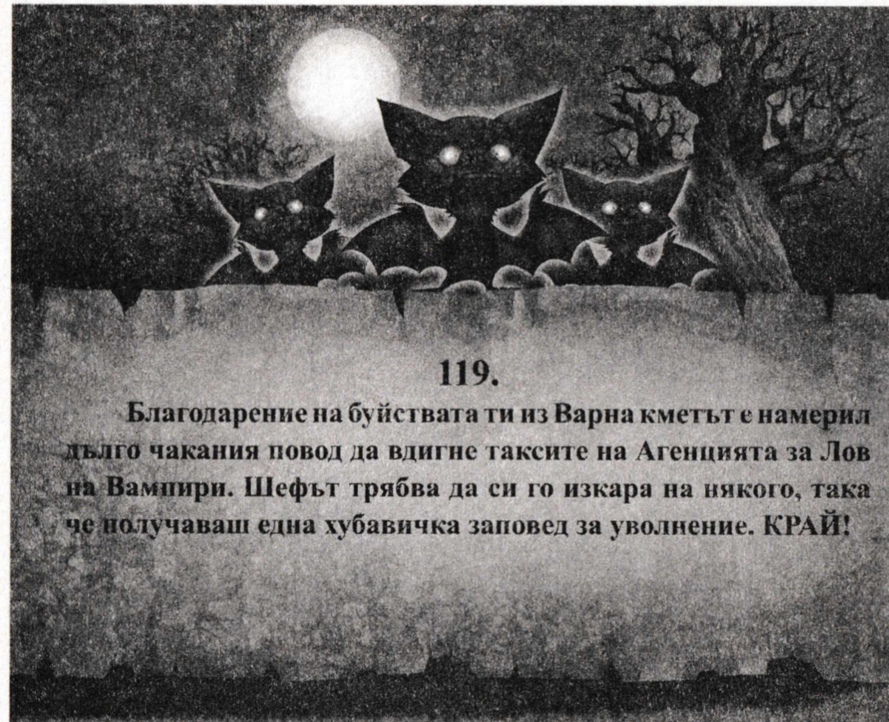


117.

Трябва да имаш под 8 точки, ако играеш за пръв път. При всяка следваща игра трябва да имаш не повече от 3. Отговаряш ли на условието, **премини на ЕПИЛОГ.** Ако ли не – **на 123.**

118.

Шефът изразява недоволството си от мърлявата ти работа с една хубавичка заповед за уволнение. Не ти остава нищо друго, освен да си потърсиш нова професия или да опиташ отначало, надявайки се, че този път няма да попаднеш тук. КРАЙ!



119.

Благодарение на буйствата ти из Варна кметът е намерил дълго чакания повод да вдигне таксите на Агенцията за Лов на Вампири. Шефът трябва да си го изкара на някого, така че получаваш една хубавичка заповед за уволнение. КРАЙ!

120.

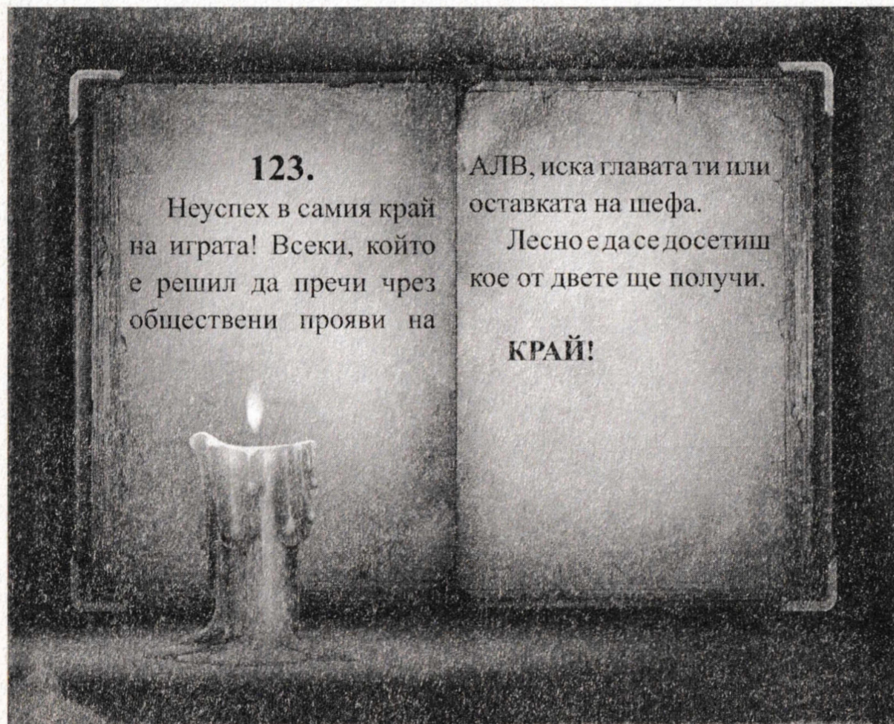
Всяка от изброените по-долу кодови думи ти носи съответния брой точки. Събери ги и запиши сбора им в графа „Грешки": *вам – 6; пир – 8; золум – 3; излагация – 4; кръв – 0; такъм – 0; чук – 0.* Когато си готов, **мини на 117.**

121.

Всяка от изброените по-долу кодови думи ти носи съответния брой точки. Събери ги и запиши сбора им в графа „Грешки": *вам – 3; пир – 4; золум – 0; излагация – 0; кръв – 4; такъм – 3; чук – 3.* Когато си готов, **мини на 117.**

122.

Всяка от изброените по-долу кодови думи ти носи съответния брой точки. Събери ги и запиши сбора им в графа „Грешки": *вам – 0; пир – 0; золум – 6; излагация – 8; кръв – 3; такъм – 1; чук – 1.* Когато си готов, **мини на 117.**



124.

За да се похвалиш, че си се справил отлично, трябва да направиш добро впечатление на шефа. Най-лесният начин за това са парите. Колко лева си заработил? Ако играеш за първи път, трябва да имаш поне 2000.

Ако не играеш за първи път, парите трябва да възлизат поне на 2300 лева.

Изпълняваш ли условието – **мини на 125,** или не – **118**?

125.

Преди да видим колко средства от фонд „Борба с окултните безредици" си потрошил, нека определим как е вилнял неуправляемият агент Венциславов!

Хвърли зар. При 1 добави 1 точка в графа „Кмет". При 2, 3, 4 или 5 – 2 точки. При 6 – цели 3 точки. Ако имаш кодовата дума „йок", прибави още 2 точки.

Трябва да имаш по-малко от 6, ако играеш за първи път. При всяко следващо изиграване трябва да получиш по-малко от 4. Изпълняваш ли условието? Да – **мини на 126**. Не – **на 119.**

126.

И накрая остават еколозите, почитателите на „Сумрак" и Бриджида Бриджида, които отдавна са взели на мушка агенцията. Успя ли да пощадиш живота на любимците им?

Коя кодова дума имаш?

„Първи" – **мини на 120**; „втори" – **121**; „трети" – **122.**



ЕПИЛОГ

Това е общо взето добрият край на тази игра! Запазваш работата си, шефът е доволен, кметът – не, рейтингът на агенцията пред обществото се вдига с цели два пункта и половина. Остава още един последен, пети елемент, за да бъде идилията пълна.

Към края на поредния работен ден Карла стои до отворения прозорец и нервно пуши цигара. Дългата ѝ черна коса леко се вее от вятъра, сякаш е живо същество. Очите ѝ са уморени, но все така красиви под дългите черни мигли и предизвикателния грим. Приближаваш се до нея, целият само добро впечатление. С парите от премиите си купил стилни дрехи, последния дайфон на „Правец" и скъп парфюм.

– Карла...

– Да, Даниеле – тросва се тя и издухва облаче дим.

– Денят беше дълъг и... ъъъ... мислех си да те поканя... да пием по бира – изломотваш.

Тя примигва насреща ти с огромните си тъмни очи, а на устните ѝ се появява нещо подобно на усмивка.

– Може и абсент – добавяш с надежда.

– Идеята не е лоша.

– О, нали... – спираш преди да си казал нещо глупаво и осъзнаваш, че не си спрял навреме.

– Да изляза с Даниел Бориславов, ловеца на вампири, убиеца на върколаци?

Повдигаш една вежда в недоумение.

– Бяхме толкова близо до края. С АЛВ беше свършено. След инцидента с Колев и Терзийски. След като прибраха Пирдопов. С бедствие като агент Венциславов. И тогава се появи ти! Нашият герой!

Карла загася цигарата си в рамката на прозореца. Усмивката ѝ става по-широка (и някак мръснишка), докато ръката ѝ се плъзга по гърдите ти.

– Радвай се на успеха, Даниеле! С АЛВ или без, на този град не му остава много.

След това се превръща в прилеп и отлита.

КРАЙ

15.11.2013
Варна

